

P23835.P04

IN THE UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

Applicant : Yasumi MATSUNO et al.

Serial No. : Not Yet Assigned

Filed : Concurrently Herewith

For : VIDEO GAME THAT IMPOSES PENALTY FOR VIOLATION OF RULE


CLAIM OF PRIORITY

Commissioner for Patents
P.O. Box 1450
Alexandria, Virginia 22313-1450

Sir:

Applicant hereby claims the right of priority granted pursuant to 35 U.S.C. 119 based upon Japanese Application No. 2002-305856, filed October 21, 2002. As required by 37 C.F.R. 1.55, a certified copy of the Japanese application is being submitted herewith.

Respectfully submitted,
Yasumi MATSUNO et al.


Bruce H. Bernstein
Reg. No. 29,027

Reg. No. 33,329

August 27, 2003
GREENBLUM & BERNSTEIN, P.L.C.
1950 Roland Clarke Place
Reston, VA 20191
(703) 716-1191

日 本 国 特 許 庁
JAPAN PATENT OFFICE

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office.

出 願 年 月 日 2 0 0 2 年 1 0 月 2 1 日
Date of Application:

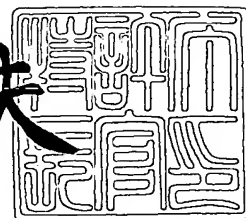
出 願 番 号 特 願 2 0 0 2 - 3 0 5 8 5 6
Application Number:
[ST. 10/C]: [J P 2 0 0 2 - 3 0 5 8 5 6]

出 願 人 株式会社スクウェア・エニックス
Applicant(s):

2 0 0 3 年 7 月 1 8 日

特許庁長官
Commissioner,
Japan Patent Office

今 井 康 夫



出証番号 出証特 2 0 0 3 - 3 0 5 0 7 9 8

【書類名】 特許願

【整理番号】 02P00010

【特記事項】 特許法第 3 0 条第 1 項の規定の適用を受けようとする特
許出願

【提出日】 平成14年10月21日

【あて先】 特許庁長官 殿

【国際特許分類】 A63F 13/12

【発明者】

 【住所又は居所】 東京都目黒区下目黒 1 丁目 8 番 1 号 アルコタワー 株
 式会社スクウェア内

 【氏名】 松野 泰己

【発明者】

 【住所又は居所】 東京都目黒区下目黒 1 丁目 8 番 1 号 アルコタワー 株
 式会社スクウェア内

 【氏名】 村澤 裕一

【発明者】

 【住所又は居所】 東京都目黒区下目黒 1 丁目 8 番 1 号 アルコタワー 株
 式会社スクウェア内

 【氏名】 横山 修太郎

【特許出願人】

 【識別番号】 391049002

 【氏名又は名称】 株式会社スクウェア

【代理人】

 【識別番号】 100104916

 【弁理士】

 【氏名又は名称】 古溝 聡

【手数料の表示】

 【予納台帳番号】 153306

 【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

【物件名】 明細書 1

【物件名】 図面 1

【物件名】 要約書 1

【包括委任状番号】 9806805

【プルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 ゲーム装置、ゲームの進行方法、プログラム及び記録媒体

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

プレイヤーの指示に従ってゲームを進行させるゲーム装置であって、
ゲームの進行度を検出する進行度検出手段と、
前記進行度検出手段が検出したゲームの進行度に応じて、プレイヤーがゲームを進行する際に適用される規則を決定する規則決定手段と、
プレイヤーがゲームを進行するための所望の指示を入力する指示入力手段と、
前記指示入力手段からプレイヤーが入力した指示に基づいて前記規則決定手段が決定した規則に対して違反が生じるかどうかを判定する規則違反判定手段と、
前記規則違反判定手段により違反が生じると判定された場合、ゲームの進行において所定のペナルティを科すペナルティ処理手段と
を備えることを特徴とするゲーム装置。

【請求項 2】

前記規則違反判定手段は、前記指示入力手段からプレイヤーが入力した指示そのものが前記規則決定手段が決定した規則に対して違反するかどうかを判定する手段を含む
ことを特徴とする請求項 1 に記載のゲーム装置。

【請求項 3】

前記指示入力手段からプレイヤーが入力した指示に応じた処理を実行する指示実行手段をさらに備え、
前記規則違反判定手段は、前記指示入力手段からプレイヤーが入力した指示に基づく前記指示実行手段の処理結果が前記規則決定手段が決定した規則に対して違反するかどうかを判定する手段を含む
ことを特徴とする請求項 1 または 2 に記載のゲーム装置。

【請求項 4】

前記ゲームの進行の際に適用可能な規則は、複数のグループに分けられており

前記規則決定手段は、前記進行度検出手段が検出したゲームの進行度に応じたグループに属する規則を、前記ゲームの進行の際に適用される規則として決定する

ことを特徴とする請求項 1 乃至 3 のいずれか 1 項に記載のゲーム装置。

【請求項 5】

前記ゲームの進行の際に適用可能な規則は、複数あり、

前記規則決定手段は、前記進行度検出手段が検出したゲームの進行度が進むに従って、前記ゲームの進行の際に適用される規則の数を増加させる

ことを特徴とする請求項 1 乃至 4 のいずれか 1 項に記載のゲーム装置。

【請求項 6】

前記指示入力手段は、プレイヤキャラクタを動作させることの指示を入力するものであり、

ゲームの進行状況に応じて変動すると共に、ゲームの進行に影響を及ぼす前記プレイヤキャラクタの特性値を記憶する特性値記憶手段をさらに備え、

前記ペナルティ処理手段は、前記特性値記憶手段に記憶されたプレイヤキャラクタの特性値を変動させることにより前記所定のペナルティを科す

ことを特徴とする請求項 1 乃至 5 のいずれか 1 項に記載のゲーム装置。

【請求項 7】

前記指示入力手段は、複数種類の動作を行うことが可能なプレイヤキャラクタ、に行わせる動作の種類を入力するものであり、

前記ペナルティ処理手段は、前記プレイヤキャラクタが行うことができる動作の種類を制限することにより前記所定のペナルティを科す

ことを特徴とする請求項 1 乃至 6 のいずれか 1 項に記載のゲーム装置。

【請求項 8】

前記指示入力手段から動作を指示可能なプレイヤキャラクタは、複数あり、

前記規則違反判定手段は、前記複数のプレイヤキャラクタのうちで前記指示入力手段から入力した指示に基づいて前記規則決定手段が決定した規則に対して違反が生じるプレイヤキャラクタを判別する手段を含み、

前記ペナルティ処理手段は、前記規則に対して違反が生じるプレイヤキャラク

タに対して前記所定のペナルティを科す

ことを特徴とする請求項 6 または 7 に記載のゲーム装置。

【請求項 9】

ゲームの進行に伴ってプレイヤに与えられたアイテムを記憶するアイテム記憶手段をさらに備え、

前記ペナルティ処理手段は、前記アイテム記憶手段に記憶されたアイテムのうち所定のアイテムを削除することにより前記所定のペナルティを科す

ことを特徴とする請求項 1 乃至 8 のいずれか 1 項に記載のゲーム装置。

【請求項 10】

前記アイテム記憶手段は、前記プレイヤに与えられたアイテムを、ゲームの進行における価値に基づいて決められたグループ毎に分類して記憶し、

前記規則違反判定手段は、前記指示入力手段から入力した指示に基づいて前記規則決定手段が決定した規則に対して違反が生じると判定する場合に、該規則に対する違反の程度をも判定し、

前記ペナルティ処理手段は、前記アイテム記憶手段に記憶されたアイテムのうち前記規則に対する違反の程度に応じたグループに属するアイテムを削除することを特徴とする請求項 9 に記載のゲーム装置。

【請求項 11】

プレイヤの指示に従ってゲームを進行させるゲーム装置であって、

プレイヤがゲームを進行する際に適用される規則を記憶する規則記憶手段と、

プレイヤがゲームを進行するための所望の指示を入力する指示入力手段と、

前記指示入力手段からプレイヤが入力した指示に基づいて前記規則記憶手段に記憶された規則に対して違反が生じるかどうかを判定する規則違反判定手段と、

前記規則違反判定手段により判定された違反の履歴を蓄積する違反履歴記憶手段と、

前記規則違反判定手段により違反が生じると判定された場合、前記違反履歴記憶手段に記憶された違反の履歴に応じた度合いで、ゲームの進行において所定のペナルティを科すペナルティ処理手段と

を備えることを特徴とするゲーム装置。

【請求項 1 2】

前記規則違反判定手段は、前記指示入力手段からプレイヤーが入力した指示そのものが前記規則記憶手段に記憶された規則に対して違反するかどうかを判定する手段を含む

ことを特徴とする請求項 1 1 に記載のゲーム装置。

【請求項 1 3】

前記指示入力手段からプレイヤーが入力した指示に応じた処理を実行する指示実行手段をさらに備え、

前記規則違反判定手段は、前記指示入力手段からプレイヤーが入力した指示に基づく前記指示実行手段の処理結果が前記規則記憶手段に記憶された規則に対して違反するかどうかを判定する手段を含む

ことを特徴とする請求項 1 1 または 1 2 に記載のゲーム装置。

【請求項 1 4】

コンピュータ装置により実行されるゲームを進行するための方法であって、
ゲームの進行度を検出するステップと、

前記検出したゲームの進行度に応じて、プレイヤーがゲームを進行する際に適用される規則を決定するステップと、

プレイヤーがゲームを進行するための所望の指示を入力するステップと、

プレイヤーが入力した指示に基づいて前記決定した規則に対して違反が生じるかどうかを判定するステップと、

規則に対して違反が生じると判定された場合、ゲームの進行において所定のペナルティを科すステップと

を含むことを特徴とするゲームの進行方法。

【請求項 1 5】

プレイヤーがゲームを進行する際に適用される規則を記憶するコンピュータ装置により実行されるゲームを進行するための方法であって、

プレイヤーがゲームを進行するための所望の指示を入力するステップと、

プレイヤーが入力した指示に基づいて前記記憶された規則に対して違反が生じるかどうかを判定するステップと、

判定された規則に対する違反の履歴を蓄積するステップと、
規則に対して違反が生じると判定された場合、前記蓄積された規則に対する違反の履歴に応じた度合いで、ゲームの進行において所定のペナルティを科すステップと
を含むことを特徴とするゲームの進行方法。

【請求項 16】

コンピュータ装置により実行されて、ゲームを進行するためのプログラムであって、
ゲームの進行度を検出するステップと、
前記検出したゲームの進行度に応じて、プレイヤーがゲームを進行する際に適用される規則を決定するステップと、
プレイヤーがゲームを進行するための所望の指示を入力するステップと、
プレイヤーが入力した指示に基づいて前記決定した規則に対して違反が生じるかどうかを判定するステップと、
規則に対して違反が生じると判定された場合、ゲームの進行において所定のペナルティを科すステップと
を前記コンピュータ装置に実行させるためのプログラム。

【請求項 17】

プレイヤーがゲームを進行する際に適用される規則を記憶するコンピュータ装置により実行され、ゲームを進行するためのプログラムであって、
プレイヤーがゲームを進行するための所望の指示を入力するステップと、
プレイヤーが入力した指示に基づいて前記記憶された規則に対して違反が生じるかどうかを判定するステップと、
判定された規則に対する違反の履歴を蓄積するステップと、
規則に対して違反が生じると判定された場合、前記蓄積された規則に対する違反の履歴に応じた度合いで、ゲームの進行において所定のペナルティを科すステップと
を前記コンピュータ装置に実行させるためのプログラム。

【請求項 18】

コンピュータ装置により実行されて、ゲームを進行するためのプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体であって、前記プログラムは、

ゲームの進行度を検出するステップと、

前記検出したゲームの進行度に応じて、プレイヤーがゲームを進行する際に適用される規則を決定するステップと、

プレイヤーがゲームを進行するための所望の指示を入力するステップと、

プレイヤーが入力した指示に基づいて前記決定した規則に対して違反が生じるかどうかを判定するステップと、

規則に対して違反が生じると判定された場合、ゲームの進行において所定のペナルティを科すステップと

を前記コンピュータ装置に実行させることを特徴とするコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【請求項 19】

プレイヤーがゲームを進行する際に適用される規則を記憶するコンピュータ装置により実行され、ゲームを進行するためのプログラムを記録したことを特徴とするコンピュータ読み取り可能な記録媒体であって、前記プログラムは、

プレイヤーがゲームを進行するための所望の指示を入力するステップと、

プレイヤーが入力した指示に基づいて前記記憶された規則に対して違反が生じるかどうかを判定するステップと、

判定された規則に対する違反の履歴を蓄積するステップと、

規則に対して違反が生じると判定された場合、前記蓄積された規則に対する違反の履歴に応じた度合いで、ゲームの進行において所定のペナルティを科すステップと

を前記コンピュータ装置に実行させることを特徴とするコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、ゲームの進行に所定の規則が適用されるゲーム装置、ゲームの進行

方法、プログラム及び記録媒体に関する。

【0002】

【従来の技術】

ビデオゲームは、一般に、プレイヤからの指示に従ってプレイヤキャラクタを動作させ、その動作結果の累積によってゲームが進行していく。ゲームの進行方法としては様々なものがあるが、ゲームの進行中には、ビデオゲーム装置により或いは他のプレイヤにより動作させられるキャラクタとの対戦処理を含むものがほとんどである。

【0003】

ロールプレイングゲーム、アクションゲーム或いはアドベンチャーゲームといったジャンルを問わずに、ゲームの進行においてプレイヤキャラクタと敵キャラクタとのバトルを含むゲームが知られている。また、例えばシミュレーションするスポーツのルールの下で、プレイヤのチームを相手チームと対戦させるシミュレーションゲームも知られている。いずれのジャンルのゲームにおいても、ゲームの進行に対するプレイヤの興味を持続させることが重要な課題となっている。

【0004】

プレイヤキャラクタと敵キャラクタとのバトルを含むゲームとして、プレイヤが実際にゲームをプレイした状況に応じて出現するキャラクタを決定し、適度な強さの敵キャラクタとバトルを行うことにより、プレイヤの興味を持続させようとするものがある（例えば、特許文献1参照）。また、スポーツシミュレーションゲームとして、プレイヤ（選手）の動作がルール違反となったときに、審判員がイエローカードやレッドカードを提示するものがある（例えば、特許文献2参照）。

【0005】

【特許文献1】

特開2002-18142号公報

【特許文献2】

特開2001-113050号公報

【0006】

【発明が解決しようとする課題】

しかしながら、特許文献1のゲームは、出現する敵キャラクターが変わるだけで、ゲーム進行の流れそのものを変化させる訳ではなかった。また、特許文献2のゲームにしても、実際のスポーツのルールをそのまま、ゲーム上でシミュレーションしているだけで、当たり前のことを当たり前に行っているのに過ぎなかった。このように従来ของเกมにおいては、プレイヤーが行った指示によって、ゲームの進行そのものについて斬新な変化が現れるものが少なかった。このため、ゲームの進行に対してプレイヤーの興味を持続させるのが難しくなっていた。

【0007】

本発明は、ゲーム進行の流れに斬新な変化を与えることで、ゲームの進行に対するプレイヤーの興味を持続させることができるゲーム装置等を提供することを目的とする。

【0008】**【課題を解決するための手段】**

上記目的を達成するため、本発明の第1の観点にかかるゲーム装置は、プレイヤーの指示に従ってゲームを進行させるゲーム装置であって、ゲームの進行度を検出する進行度検出手段と、前記進行度検出手段が検出したゲームの進行度に応じて、プレイヤーがゲームを進行する際に適用される規則を決定する規則決定手段と、プレイヤーがゲームを進行するための所望の指示を入力する指示入力手段と、前記指示入力手段からプレイヤーが入力した指示に基づいて前記規則決定手段が決定した規則に対して違反が生じるかどうかを判定する規則違反判定手段と、前記規則違反判定手段により違反が生じると判定された場合、ゲームの進行において所定のペナルティを科すペナルティ処理手段とを備えることを特徴とする。

【0009】

上記第1の観点にかかるゲーム装置において、前記規則違反判定手段は、前記指示入力手段からプレイヤーが入力した指示そのものが前記規則決定手段が決定した規則に対して違反するかどうかを判定する手段を含むものとしてもよい。

【0010】

上記第1の観点にかかるゲーム装置において、前記指示入力手段からプレイヤー

が入力した指示に応じた処理を実行する指示実行手段をさらに備えるものとし、前記規則違反判定手段は、前記指示入力手段からプレイヤーが入力した指示に基づく前記指示実行手段の処理結果が前記規則決定手段が決定した規則に対して違反するかどうかを判定する手段を含むものとしてもよい。

【0011】

上記第1の観点にかかるゲーム装置では、ゲームの進行に応じてペナルティが科される対象となる規則が変化していく。これにより、ゲームの進行上における流れに斬新な変化が現れ、ゲームに対するプレイヤーの興味を長期に亘り持続させることができる。

【0012】

上記第1の観点にかかるゲーム装置において、前記ゲームの進行の際に適用可能な規則は、複数のグループに分けられていてもよい。この場合において、前記規則決定手段は、前記進行度検出手段が検出したゲームの進行度に応じたグループに属する規則を、前記ゲームの進行の際に適用される規則として決定することができる。

【0013】

上記第1の観点にかかるゲーム装置において、前記ゲームの進行の際に適用可能な規則は、複数あってもよい。この場合において、前記規則決定手段は、前記進行度検出手段が検出したゲームの進行度が進むに従って、前記ゲームの進行の際に適用される規則の数を増加させることができる。

【0014】

上記第1の観点にかかるゲーム装置において、前記指示入力手段は、プレイヤーキャラクタを動作させることの指示を入力するものである場合には、前記ゲーム装置は、ゲームの進行状況に応じて変動すると共に、ゲームの進行に影響を及ぼす前記プレイヤーキャラクタの特性値を記憶する特性値記憶手段をさらに備えるものとすることができ、前記ペナルティ処理手段は、前記特性値記憶手段に記憶されたプレイヤーキャラクタの特性値を変動させることにより前記所定のペナルティを科すものとすることができる。

【0015】

上記第1の観点にかかるゲーム装置において、前記指示入力手段は、複数種類の動作を行うことが可能なプレイヤーキャラクタに行わせる動作の種類を入力するものである場合には、前記ペナルティ処理手段は、前記プレイヤーキャラクタが行うことができる動作の種類を制限することにより前記所定のペナルティを科すものとすることができる。

【0016】

なお、前記指示入力手段から動作を指示可能なプレイヤーキャラクタは、複数あってもよく、この場合には、前記規則違反判定手段は、前記複数のプレイヤーキャラクタのうちで前記指示入力手段から入力した指示に基づいて前記規則決定手段が決定した規則に対して違反が生じるプレイヤーキャラクタを判別する手段を含むことができ、前記ペナルティ処理手段は、前記規則に対して違反が生じるプレイヤーキャラクタに対して前記所定のペナルティを科すものとすることができる。

【0017】

上記第1の観点にかかるゲーム装置は、ゲームの進行に伴ってプレイヤーに与えられたアイテムを記憶するアイテム記憶手段をさらに備えていてもよい。この場合において、前記ペナルティ処理手段は、前記アイテム記憶手段に記憶されたアイテムのうち所定のアイテムを削除することにより前記所定のペナルティを科すものとすることができる。

【0018】

ここで、前記アイテム記憶手段は、前記プレイヤーに与えられたアイテムを、ゲームの進行における価値に基づいて決められたグループ毎に分類して記憶していてもよい。この場合、前記規則違反判定手段は、前記指示入力手段から入力した指示に基づいて前記規則決定手段が決定した規則に対して違反が生じると判定する場合に、該規則に対する違反の程度をも判定することができ、前記ペナルティ処理手段は、前記アイテム記憶手段に記憶されたアイテムのうち前記規則に対する違反の程度に応じたグループに属するアイテムを削除するものとすることができる。

【0019】

上記目的を達成するため、本発明の第2の観点にかかるゲーム装置は、プレイ

ヤの指示に従ってゲームを進行させるゲーム装置であって、プレイヤーがゲームを進行する際に適用される規則を記憶する規則記憶手段と、プレイヤーがゲームを進行するための所望の指示を入力する指示入力手段と、前記指示入力手段からプレイヤーが入力した指示に基づいて前記規則記憶手段に記憶された規則に対して違反が生じるかどうかを判定する規則違反判定手段と、前記規則違反判定手段により判定された違反の履歴を蓄積する違反履歴記憶手段と、前記規則違反判定手段により違反が生じると判定された場合、前記違反履歴記憶手段に記憶された違反の履歴に応じた度合いで、ゲームの進行において所定のペナルティを科すペナルティ処理手段とを備えることを特徴とする。

【0020】

上記第2の観点にかかるゲーム装置において、前記規則違反判定手段は、前記指示入力手段からプレイヤーが入力した指示そのものが前記規則記憶手段に記憶された規則に対して違反するかどうかを判定する手段を含むものとしてもよい。

【0021】

上記第2の観点にかかるゲーム装置において、前記指示入力手段からプレイヤーが入力した指示に応じた処理を実行する指示実行手段をさらに備えものとし、前記規則違反判定手段は、前記指示入力手段からプレイヤーが入力した指示に基づく前記指示実行手段の処理結果が前記規則記憶手段に記憶された規則に対して違反するかどうかを判定する手段を含むものとしてもよい。

【0022】

上記第2の観点にかかるゲーム装置では、規則違反の履歴に基づいて、規則に対する違反があった場合に科されるペナルティの重さを変えられる。これにより、ゲームの進行上における流れに斬新な変化が現れ、ゲームに対するプレイヤーの興味を長期に亘り持続させることができる。

【0023】

上記目的を達成するため、本発明の第3の観点にかかるゲームの進行方法は、コンピュータ装置により実行されるゲームを進行するための方法であって、ゲームの進行度を検出するステップと、前記検出したゲームの進行度に応じて、プレイヤーがゲームを進行する際に適用される規則を決定するステップと、プレイヤーが

ゲームを進行するための所望の指示を入力するステップと、プレイヤが入力した指示に基づいて前記決定した規則に対して違反が生じるかどうかを判定するステップと、規則に対して違反が生じると判定された場合、ゲームの進行において所定のペナルティを科すステップとを含むことを特徴とする。

【0024】

上記目的を達成するため、本発明の第4の観点にかかるゲームの進行方法は、プレイヤがゲームを進行する際に適用される規則を記憶するコンピュータ装置により実行されるゲームを進行するための方法であって、プレイヤがゲームを進行するための所望の指示を入力するステップと、プレイヤが入力した指示に基づいて前記記憶された規則に対して違反が生じるかどうかを判定するステップと、判定された規則に対する違反の履歴を蓄積するステップと、規則に対して違反が生じると判定された場合、前記蓄積された規則に対する違反の履歴に応じた度合いで、ゲームの進行において所定のペナルティを科すステップとを含むことを特徴とする。

【0025】

上記目的を達成するため、本発明の第5の観点にかかるプログラムは、コンピュータ装置により実行されて、ゲームを進行するためのプログラムであって、ゲームの進行度を検出するステップと、前記検出したゲームの進行度に応じて、プレイヤがゲームを進行する際に適用される規則を決定するステップと、プレイヤがゲームを進行するための所望の指示を入力するステップと、プレイヤが入力した指示に基づいて前記決定した規則に対して違反が生じるかどうかを判定するステップと、規則に対して違反が生じると判定された場合、ゲームの進行において所定のペナルティを科すステップとを前記コンピュータ装置に実行させることを特徴とする。

【0026】

上記目的を達成するため、本発明の第6の観点にかかるプログラムは、プレイヤがゲームを進行する際に適用される規則を記憶するコンピュータ装置により実行され、ゲームを進行するためのプログラムであって、プレイヤがゲームを進行するための所望の指示を入力するステップと、プレイヤが入力した指示に基づい

て前記記憶された規則に対して違反が生じるかどうかを判定するステップと、判定された規則に対する違反の履歴を蓄積するステップと、規則に対して違反が生じると判定された場合、前記蓄積された規則に対する違反の履歴に応じた度合いで、ゲームの進行において所定のペナルティを科すステップとを前記コンピュータ装置に実行させることを特徴とする。

【0027】

なお、上記第3、第4の観点にかかるゲームの進行方法、及び第5、第6の観点にかかるプログラムにいうコンピュータ装置とは、汎用のパーソナルコンピュータなどとするこも、ビデオゲームの実行専用のビデオゲーム装置とするこもできる。上記第1、第2の観点にかかるゲーム装置は、ゲームの専用機の他に、パーソナルコンピュータなどの汎用コンピュータであってプログラムにより上記各手段を構築したものを適用することができる。さらには、携帯電話機のようにコンピュータ装置として動作することが可能な他の電子機器を適用するこもできる。据え置き型であるか携帯型であるかを問わないものとする。また、第5、第6の観点にかかるプログラムは、コンピュータ読み取り可能な記録媒体に記録して提供するこも、ネットワークを通じて配信するこもできる。

【0028】

【発明の実施の形態】

以下、添付図面を参照して、本発明の実施の形態について説明する。

【0029】

図1は、この実施の形態に適用される携帯ゲーム機の構成を示すブロック図である。図示するように、この携帯ゲーム機は、ゲーム機本体1と、ゲーム機本体1のスロットに挿入され、ゲームの種類毎に個別のカートリッジ2とによって構成される。この実施の形態にかかるゲームは、カートリッジ2として特定のものをゲーム機本体1に挿入することによって実現されるものである。

【0030】

ゲーム機本体1は、CPU (Central Processing Unit) 11と、ブートROM (Read Only Memory) 12と、ワークRAM (Random Access Memory) 13と、コントローラ14と、LCD (Liquid Crystal Display) 15と、スピーカ1

6と、通信ポート17とを備えている。カートリッジ2は、ROM21と、RAM22とを備えている。ゲーム機本体1のCPU11と、カートリッジ2のROM21及びRAM22とは、コネクタ20を介して接続される。

【0031】

CPU11は、ゲーム機本体1の各構成要素12～17、カートリッジ2のROM21及びRAM22が接続され、ブートROM12及びROM21に格納されたプログラムを実行して、携帯ゲーム機全体の制御を行う。ブートROM12は、ゲーム機本体1のワークRAM13やCPU11のレジスタ等を初期化するためのブートプログラムを予め格納する。ワークRAM13は、CPU11がプログラムを実行する際のワークエリアとして使用される。

【0032】

コントローラ14は、ジョイスティックとして機能する十字キー及び複数の操作キーを備え、これらのキーの操作によりプレイヤーの指示を入力する。LCD15は、CPU11によるゲームプログラムの実行に従って、ゲーム空間及びそこに存在するキャラクタを表示すると共に、ゲームの進行に必要なメッセージを表示する。スピーカ16は、CPU11によるゲームプログラムの実行に従って、ゲームの進行状況に応じた効果音などを出力する。通信ポート17は、他の携帯ゲーム機或いは据え置き型ゲーム機と情報を送受信する。

【0033】

カートリッジ2において、ROM21は、この実施の形態にかかるゲームを実現するためのゲームプログラムが格納されている。RAM22は、プレイヤーの指示によってゲームを中断したときに、中断時の状況からゲームを再開させるようにするため、ワークRAM13に格納されていたゲームの進行状況に関するデータを退避して格納する。RAM22は、図示しないバッテリーによりバックアップされており、ゲーム機本体1の電源を遮断したり、さらにはカートリッジ2をゲーム機本体1から取り外したりしても、その記憶内容が消去されることがない。RAM22の代わりに、フラッシュメモリなどの書き込み／消去が可能な不揮発性メモリを用いてもよい。

【0034】

次に、この実施の形態にかかるゲームの進行手順を簡単に説明する。ゲームを進行する過程において、いくつかのイベントが発生し、プレイヤーが発生したイベントをクリアすることで、ゲームが先へと進んでいく。また、ゲームは、プレイヤーがプレイヤーキャラクタを操作することによって進行していくが、ゲームの進行に用いるプレイヤーキャラクタは、複数のプレイヤーキャラクタの中から任意に選ぶことができる。イベントの発生時においては、イベントに参加するプレイヤーキャラクタを複数選択し、さらにいずれか1つをリーダーとして選択することもある。

【0035】

図2は、この実施の形態にかかるゲームにおけるイベントの発生を模式的に示す図である。このゲームでは、ゲームが終了するまでの間に、イベント1～イベント11までの11個のイベントが発生する可能性がある。各イベントとも、イベント毎に定められた所定の条件が成立することによって発生する。イベント1～イベント11までのうちでイベント1～イベント6まではゲームのストーリー上において必須のイベントであり、これらのイベントをクリアしなければゲームのストーリーが進まない。必須の各イベントをクリアする毎にゲーム進行の段階が進んでいき、イベント6をクリアした後にエンディングの映像が流れ、ゲームが終了する。

【0036】

イベント7～イベント11までは任意のイベントであり、これらのイベントが発生しなくても、或いはクリアできなくてもゲームのストーリーを先に進めることはできる。このうちでイベント7～イベント9は、ゲーム進行の段階とは無関係にランダムに発生するイベントである。イベント10とイベント11とは、それぞれイベント1とイベント2の間、イベント3とイベント4の間で発生する可能性があるイベントである。

【0037】

上記したイベント1～イベント11をクリアしながらゲームを進めるためには、プレイヤーは、マップ上でプレイヤーキャラクタを移動させていくこととなる。また、イベントとして発生するのは、この実施の形態においては敵キャラクタ（複数ある場合や、さらにリーダーが定められている場合がある）とのバトルである。

バトルによるイベント 1～イベント 11の間においてマップ上でプレイヤキャラクターを移動させる場合と、バトルによるイベント 1～イベント 11が発生した時とで、LCD 15に表示される画面が切り替わる。

【0038】

図3(a)は、ワールドマップが表示された画面を示す図である。ワールドマップ 100は、所定の地形が形成されたフィールド上に複数の街(図中、○で示す)が配置されて構成されている。プレイヤキャラクター 130が表示されている場所が、現在地である。プレイヤキャラクターは、コントローラ 14を操作することによって、ワールドマップ上の街と街との間を移動させる。ワールドマップ上でプレイヤキャラクターが街と街との間を移動することによって、ゲーム上における仮想的な概念の日付が更新される。

【0039】

図示しないが、各街においてはローカルマップが形成されており、そこでコントローラ 14を操作することで、ローカルマップ上でプレイヤキャラクターが移動するものとなる。もっとも、ローカルマップを設けずに、プレイヤキャラクターは、ワールドマップ 100及び後述するバトルマップ 110(図3、図4参照)上のみを移動できるものとしてもよい。ワールドマップ 100及びローカルマップにおいてプレイヤキャラクターが移動していくうちに、所定の条件が成立すると、バトルによるイベントが発生するものとなる。

【0040】

図3(b)及び(c)は、バトル画面を示す図であり、(b)がバトルの開始時に表示されるバトル画面を、(c)がバトルの最初に表示される勝利条件表示画面を示している。プレイヤキャラクターと敵キャラクターとのバトルは、バトルマップ 110上において行われる。

【0041】

また、図3(b)に示す開始時のバトル画面においては、プレイヤキャラクターのリーダ 131の他に、指示選択ウィンドウ 120と指示対象キャラクターウィンドウ 121とが表示されている。指示選択ウィンドウ 120は、プレイヤの指示を選択入力するためのものであるが、これとは異なる内容のものが表示されるこ

ともある。また、指示対象キャラクタウィンドウ 121 は、プレイヤーが指示を入力できる対象となるプレイヤーキャラクタがないときには、表示されない場合もある。一方、図 3 (c) に示す勝利条件表示画面においては、勝利条件を示すメッセージ 122 と敵キャラクタのリーダ 132 とが表示されている。

【0042】

ところで、図 3 (b) 及び (c) のバトル画面は、同一回のバトルにおけるものを示したものである。ところが、両者の間では、LCD 15 上に表示されているバトルマップ 110 の部分が異なるものとなっている。

【0043】

図 4 は、バトル画面における表示部分の移動を説明する図である。バトルが開始されると、プレイヤーキャラクタのリーダ 131 と敵キャラクタのリーダ 132 とを含む複数のキャラクタがバトルマップ 110 上に配置される。開始時のバトル画面においては、プレイヤーキャラクタのリーダ 131 を中心とした所定の大きさの領域 15b が、図 3 (b) の開始時のバトル画面として表示される。図 3 (b) の開始時のバトル画面において表示されているバトルマップ 110 は、図 4 のバトルマップ 110 のうちで領域 15b に含まれている部分ということになる。

【0044】

一方、勝利条件表示画面においては、勝利条件が「敵リーダを倒せ」であるので、敵キャラクタのリーダ 132 を中心とした領域 15c (領域 15b と同じ大きさ) が、図 3 (c) の勝利条件表示画面として表示される。図 3 (c) の勝利条件表示画面において表示されているバトルマップ 110 は、図 4 のバトルマップ 110 のうちで領域 15c に含まれている部分ということになる。

【0045】

なお、図 3 (c) では、勝利条件が「敵リーダを倒せ」ということであつたので、敵キャラクタのリーダ 132 を中心とした領域 15c を勝利条件表示画面としているが、他の勝利条件の場合には、必ずしもこのように勝利条件表示画面が決められるのでない。例えば、「指定ポイントへ向かえ」という勝利条件であれば、その指定ポイントを中心とした領域を勝利条件表示画面とすることができる。

。

【 0 0 4 6 】

また、図示しないが、バトル中のバトル画面では、L C D 1 5 上に画面表示される領域は、バトルの進行状況をプレイヤが認識し易いように順次変化していく。開始時のバトル画面、勝利条件表示画面、及びバトル中のバトル画面で、このように表示すべき部分を移動するのは、携帯ゲーム機の L C D 1 5 は表示面積が限られているため、表示の大きさと内容とのバランスをとるためである。より詳細に説明すると、バトルマップ 1 1 0 の大きさにとらわれずに、限られた大きさの画面内でプレイヤが各キャラクタを認識可能な大きさで表示するためである。

【 0 0 4 7 】

バトルにおいては、プレイヤがプレイヤキャラクタに対する動作として指示してはいけないもの、及び動作を指示した結果が所定の結果となつてはいけないものが、ゲームにおけるルールとして規定されている。ルールは、ゲームの進行状況に応じて変化するものであるが、ルール違反があつた場合には、イエローカードまたはレッドカードが提示され、プレイヤに対してペナルティが科されることとなる。ルール及びルール違反の場合に科せられるペナルティについては、詳しく後述するものとする。

【 0 0 4 8 】

次に、この実施の形態にかかるゲームにおいて用いられる各種のデータについて説明する。ゲームの進行に伴って変動する変動的データは、ゲーム機本体 1 のワーク R A M 1 3 に、ゲームの進行に伴って変動しない固定的データは、カートリッジ 2 の R O M 2 1 に予め格納されている。なお、変動的データについて、ゲームを最初から開始する場合は、R O M 2 1 に格納されている初期データがワーク R A M 1 3 に転送される。ゲームを途中から再開する場合は、R A M 2 2 に退避されたデータがワーク R A M 1 3 に転送される。

【 0 0 4 9 】

図 5 は、ワーク R A M 1 3 に記憶される変動的データを示す図である。ゲームの進行のために必要な変動的データとしては種々のものがあるが、ここでは、本発明に関わるものを説明するものとする。

【 0 0 5 0 】

図 5 (a) は、ゲームの進行に伴って変更される現状データ、すなわち現在どのような状況でゲームが進行されているかを示すデータである。この現状データは、全体データ 2 0 1 と、プレイヤーキャラクタ別データ 2 0 2 - 1 ~ 2 0 2 - n とからなる。

【 0 0 5 1 】

全体データ 2 0 1 は、プレイヤーキャラクタの別によらずに共通のデータであり、Gil (ゲームの世界でプレイヤーが所有する仮想的なお金の量) と、Item (プレイヤーが所有するアイテムの名前) と、Item_num (該アイテムの数) とを含んでいる。Item と Item_num は、プレイヤーが所有しているアイテムが複数種類あれば、その種類の数だけ組み合わせて登録される。プレイヤーが所有可能なアイテムは、ゲームの進行における価値に応じて軽度アイテムと重度アイテムとに分類され、分類されたグループ別に Item のデータとして登録される。

【 0 0 5 2 】

プレイヤーキャラクタ別データ 2 0 2 - 1 ~ 2 0 2 - n は、Name (プレイヤーキャラクタの名称)、Indiv (プレイヤーキャラクタ固有の ID)、Level (プレイヤーキャラクタの現在のレベル)、Exp (経験値：レベルを決定するもの)、HP (ヒットポイント：敵からの攻撃に耐えられる残りダメージ量、0 で戦闘不能)、HPMAX (ヒットポイントの最大値)、MP (マジックポイント：魔法を使える量)、MPMAX (マジックポイントの最大値)、Status (ステータス：戦闘不能となるものもあり)、StrAttack (物理攻撃力)、StrDefense (物理防御力)、IntAttack (魔法攻撃力)、IntDefense (魔法防御力)、Speed (スピード：バトルにおける攻撃順序を決める)、Flag_Battle (バトル中フラグ)、Flag_Prison (監獄収容中 (バトル参加不可) フラグ)、StopBattle (監獄収容残りバトル数)、Xpos (バトルマップ上の X 座標)、Zpos (バトルマップ上の Z 座標)、Redcard (レッドカードの累積数)、Yellowcard (イエローカードの累積数)、netID (バトル中のキャラクタの ID：バトル参加の際に割り当てられる) とを含んでいる。

【 0 0 5 3 】

これらのデータのうちで、Level、HP、HPMAX、MP、MPMAX、Status、StrAttack、StrDefense、IntAttack、IntDefense、Speed は、バトルにおいてプレイヤーキャラ

ラクタが有利となるか不利となるかということ、すなわちゲームの進行上において直接的な影響を及ぼすプレイヤキャラクタの特性値の一例である。

【0054】

また、図示しないが、敵キャラクタについてもプレイヤキャラクタと同様にデータがROM 21に用意されており、バトルに参加する際にワークRAM 13にコピーされて用いられる。敵キャラクタのデータは、Name、Indiv、Level、Exp、HP、HPMAX、MP、MPMAX、Status、StrAttack、StrDefense、IntAttack、IntDefense、Speed、Xpos、Zposを含んでいる。これらのデータの意味は、プレイヤキャラクタについてのデータと同じである。

【0055】

図5(b)は、ロウチェック用データを示す図である。ロウとは、ゲーム進行の各時点におけるルールとして、選択されて適用されるものである。ルールもロウも、ゲームの進行に関わる規則であり、この実施の形態では、ロウは、規則として適用可能なものとし、ルールは、イベントにおいて規則として実際に適用されるものとしている。図5(b)のロウチェック用データは、全体データ211と、プレイヤキャラクタ別データ212-1~212-nとからなる。

【0056】

全体データ211は、MenuID（プレイヤキャラクタの行動について指示されたメニュー）と、MenuID_OLD（直前にMenuIDに記録されていたメニュー）と、AbilityID（指示されたメニューがアビリティだった場合のアビリティID）と、AbilityID_OLD（直前にAbilityIDに記録されていたアビリティID）とを含んでいる。

【0057】

プレイヤキャラクタ別データ212-1~212-nは、TermFlag（他のキャラクタを石化またはHP=0とすることにより戦闘不能にしたことを示す）、ItemFlag（他のキャラクタからアイテムを盗んだことを示す）、Status（他のキャラクタにステータス異常を与えたことを示す）、TargetNum（行動のターゲットとしたキャラクタの数）、Damage[1]-[k]（行動によって他のキャラクタに与えたダメージor回復値）、Weapon[1],[2]（行動で使用した武器の種類）、CardFlag[1]

, [2] (バトルにおいてイエローカード、レッドカードを受けたことを示す)、LawID[1], [2] (違反したロウのロウ固有ID (後述)) とを含んでいる。

【0058】

図6は、ROM21に格納されている固定的データのうちのロウテーブルを示す図である。ロウテーブルは、図6(a)に示す個別ロウテーブルと、図6(b)に示す段階的ロウテーブルとの2つから構成されている。

【0059】

図6(a)の個別ロウテーブルにおいては、ロウ固有ID、ルール名、判定種別、offset、レッドカード条件、ペナルティ種別が対応付けて記憶される。ロウ固有IDは、各ロウを識別するためのIDである。ルール名は、各ロウに付けられた名称である。判定種別は、キャラクタの行動がルール違反であるかどうかを判定するために用いられる。offsetは、判定で使用するためのルール違反である具体的な行動または行動の結果を示す。レッドカード条件は、1回目のルール違反でもイエローカードではなく、レッドカードが提示されることとなる条件を示す。ペナルティ種別は、ルール違反の場合にプレイヤーに与えられるペナルティの種別を示す。

【0060】

図6(b)の段階的ロウテーブルにおいては、段階別ロウIDと、段階毎のロウ固有IDとが対応付けて記憶される。段階別ロウIDは、各段階における日付に対応したものである。段階1の1日目であると、段階別ロウIDが「001」ということになり、ロウ固有IDが008のロウ (すなわち、ダメージ20以上) がルールとして適用されるものとなる。

【0061】

次に、図6のロウテーブルに従ってルール違反が生じた場合に、プレイヤーに与えられるペナルティについて説明する。図7は、ペナルティ種別とその内容とを示す図である。この図は、テーブルとしてROM21に格納されているものではないが、ここに記載の内容をペナルティとして実行するように、ゲームプログラムが作成されている。

【0062】

ペナルティ種別としては、罰金 (LOST_GIL) と、ステータスダウン (STAT_DOWN) と、消費アイテム没収 (LOST_TREASURE) とがあり、ルール違反によってイエローカードが提示された場合とレッドカードが提示された場合とで、図に示すようにペナルティの重さが異なっている。ペナルティ種別が罰金か消費アイテム没収である場合は、プレイヤーキャラクタ全体を適用対象としてペナルティが科されるが、ペナルティ種別がステータスダウンである場合は、ルール違反をしたプレイヤーキャラクタを適用対象として、例えば、Level、HP、HPMAX、MP、MPMAX、Status、StrAttack、StrDefense、IntAttack、IntDefense、Speedのうちのいずれか1種類または2種類をダウンさせるペナルティが科されることとなる。

【0063】

以下、この実施の形態におけるゲームにおいて、ゲームを進行するために実行される処理について説明する。なお、表示処理以外の処理が行われたときに、その処理に対応した画像をLCD15上に表示するための処理が行われる場合もあるが、この実施の形態に特有の表示処理以外の表示処理については、説明を省略している場合がある。

【0064】

ゲーム機本体1の電源を投入すると、ゲームを最初から開始するか途中から再開するかを選択するための初期画面がLCD15に表示される。プレイヤーは、初期画面に従ってコントローラ14を操作して、最初から開始か途中から再開かのいずれかを選択する。最初から開始が選択された場合はROM21から初期データが、途中から再開が選択された場合はRAM22から退避データがワークRAM13にロードされて、ゲームの処理が開始される。

【0065】

図8は、この実施の形態にかかるゲームにおけるメインルーチンの処理を示すフローチャートである。メインルーチンの処理が開始すると、CPU11は、コントローラ14からプレイヤーの指示が入力されたかどうかを判定する (ステップS101)。コントローラ14からプレイヤーの指示が入力されるまでは、ステップS101の処理を繰り返し、プレイヤーから何らかの指示が入力されるのを待機する。

【0066】

プレイヤーの指示が入力されていた場合には、CPU11は、入力された指示が終了指示であるかどうかを判定する（ステップS102）。入力された指示が終了指示でなければ、CPU11は、入力された指示がプレイヤーキャラクタに対する移動指示であるかどうかを判定する（ステップS103）。入力された指示が移動指示でなければ、CPU11は、その指示の内容に応じた処理を行って（ステップS104）、ステップS108の処理に進む。

【0067】

入力された移動指示であった場合には、CPU11は、プレイヤーキャラクタをマップ（ワールドマップ100またはローカルマップ）上で移動させる（ステップS105）。CPU11は、プレイヤーキャラクタがワールドマップ100上を移動したのかどうかを判定する（ステップS106）。プレイヤーキャラクタがワールドマップ100上を移動した場合には、CPU11は、ゲームにおける日付を更新し、現段階において更新した日付に対応したロウをルールに設定する（ステップS107）。そして、ステップS108の処理に進む。

【0068】

ステップS108では、CPU11は、イベントの発生条件が成立したかどうかを判定する。イベントの発生条件が成立した場合には、CPU11は、発生条件が成立したイベントを発生させ、該イベントに関する処理に移行するイベント処理を実行する（ステップS109）。イベント処理の詳細は後述する。イベント処理においてイベントが終了すると、CPU11は、終了したイベントがイベント1～イベント5のいずれかであったかどうかを判定する（ステップS110）。

【0069】

終了したイベントがイベント1～イベント5のいずれかであった場合には、CPU11は、ゲームの段階を次の段階に設定変更する（ステップS111）。そして、ステップS101の処理に戻る。また、ステップS108でイベントの発生条件が成立していなかった場合、ステップS110で終了したイベントがイベント1～5のいずれでもなかった場合には、そのままステップS101の処理に

戻る。

【0070】

また、ステップS102で入力された指示が終了指示であった場合には、CPU11は、ワークRAM13に記憶されているゲームのデータをカートリッジ2のRAM22に退避させるセーブ処理を行う（ステップS112）。セーブ処理が終了すると、このフローチャートの処理を終了する。

【0071】

次に、ステップS109のイベント処理について詳しく説明する。図9は、イベント処理を詳細に示すフローチャートである。このイベント処理におけるイベントとは、前述したようにプレイヤーキャラクタと敵キャラクタとのバトルであるが、イベント処理が開始すると、CPU11は、まず、バトルに参加するプレイヤーキャラクタの選択についてのプレイヤーからの指示がコントローラ14から入力されるのを受け付ける（ステップS201）。

【0072】

プレイヤーキャラクタの選択についての指示が受け付けられると、CPU11は、選択されたプレイヤーキャラクタと、該バトルに参加する敵キャラクタとをバトルマップ110上に配置して、これをLCD15に表示させる処理を行う（ステップS202）。ここで表示されるバトル画面は、図3（b）に示したようなプレイヤーキャラクタのリーダを中央に置いた開始時のバトル画面と同様のものである。この画面が一旦表示されると、CPU11は、例えば図3（c）に示したような勝利条件表示画面をLCD15上に表示させるための勝利条件表示処理を行う（ステップS203）。

【0073】

図10は、ステップS203の勝利条件表示処理を詳細に示すフローチャートである。勝利条件表示処理では、CPU11は、今回のバトルにおける勝利条件がどのように設定されたかをチェックする（ステップS301）。ここで設定可能な勝利条件としては、「敵リーダを倒せ」、「ひとり残らず倒せ」、「一定ターン耐えろ」、「指定物を壊せ」、「指定ポイントへ向かえ」の5つがある。CPU11は、チェックした結果の勝利条件に応じて、ステップS302～S30

6の条件1～5表示処理のうちのいずれかを実行する。

【0074】

条件1表示処理について説明すると、この場合には、バトルマップ110上に敵キャラクターのリーダも配置されていることとなる。最初にLCD15上に表示された画面は、図4に示したようにプレイヤーキャラクターのリーダ131を中心とした領域15bを表示領域としたものであるが、敵キャラクターのリーダ132を中心とした領域15bを表示領域とした画面をLCD15上に表示させる。

【0075】

条件2表示処理から条件5表示処理においても、条件1表示処理における敵キャラクターのリーダ131と同様に、画面の中心に表示される対象が定められている。画面の中心に表示されるのは、条件2表示処理では敵キャラクターのリーダ、条件3表示処理ではプレイヤーキャラクターのリーダ、条件4表示処理では指定物、条件5表示処理では指定ポイントとなる。

【0076】

また、条件1表示処理から条件5表示処理のいずれにおいても、勝利条件に関わるユニット以外のバトルマップ110を含む画像は、トーンダウンして表示されることとなる。トーンダウンされないユニットは、条件1表示処理では敵キャラクターのリーダ、条件2表示処理では全ての敵キャラクター、条件3表示処理では全てのプレイヤーキャラクター、条件4表示処理では指定物、条件5表示処理では指定ポイントとなる。

【0077】

ステップS302～S306の条件表示処理のいずれかによって勝利条件表示画面がLCD15上に表示されると、CPU11は、勝利条件表示画面の表示から一定期間が経過するのを待機する（ステップS307）。勝利条件表示画面が表示されてから一定期間が経過すると、CPU11は、LCD15上に表示される画面を元の画面（ステップS202で表示されていた画面）に戻す（ステップS308）。そして、勝利条件表示処理を終了する。

【0078】

勝利条件表示処理が終了し、図9のイベント処理に復帰すると、CPU11は

、バトルマップ110上にジャッジのキャラクタを配置して、これを含むバトル画面をLCD15上に表示させる（ステップS204）。このジャッジのキャラクタは、ルール違反があった場合にイエローカードやレッドカードを提示するために用いられるノンプレイヤキャラクタである。ジャッジのキャラクタの表示が終了すると、CPU11は、プレイヤキャラクタと敵キャラクタとのバトルを実際に行わせるためのバトル処理を実行する（ステップS205）。バトル処理が開始されてからのバトル画面は、バトルの進行状況に応じてバトルマップ110の表示される部分が変わっていく。

【0079】

図11は、ステップS205のバトル処理を詳細に示すフローチャートである。バトル処理においては、CPU11は、まず、ロウチェック用データの全体データ211並びにプレイヤキャラクタ別データ212-1～nのCardFlag及びLawIDを初期化するバトル初期化処理を行う（ステップS401）。

【0080】

次に、CPU11は、バトルに参加しているプレイヤキャラクタ別及び敵キャラクタ別の現状データのうちのSpeedに従って、行動を行い得るキャラクタを決定する（ステップS402）。行動を行い得るキャラクタが決定されると、CPU11は、ロウチェック用データのプレイヤキャラクタ別データ212-1～n（但し、CardFlag及びLawIDを除く）を初期化する行動毎初期化処理を行う（ステップS403）。

【0081】

次に、CPU11は、ステップS402で行動を行い得ると決定されたキャラクタがプレイヤキャラクタであったか敵キャラクタであったかどうかを判定する（ステップS404）。プレイヤキャラクタであった場合には、CPU11は、コントローラ14からプレイヤのプレイヤキャラクタに対する行動の指示を受け付ける（ステップS405）。そして、ステップS407の処理に進む。

【0082】

敵キャラクタであった場合には、CPU11は、当該敵キャラクタに関するデータに従って、当該敵キャラクタが行うべき行動を決定する。但し、敵キャラク

タの行動としては、ステップS 107で設定されたロウによるルール違反が生じるようなものが決定されることはない（ステップS 406）。敵キャラクターの行動が決定されると、ステップS 407の処理に進む。

【0083】

ステップS 407では、CPU 11は、ステップS 405で指示された行動、或いはステップS 406で決定された行動を、ステップS 402で行動を行い得ると決定されたプレイヤキャラクターまたは敵キャラクターに行わせる。CPU 11は、ステップS 407のキャラクターの行動によりターゲットとなった他のキャラクターのうちで、未処理となっているキャラクターがあるかどうかを判定する（ステップS 408）。

【0084】

未処理となっている他のキャラクターがある場合には、CPU 11は、未処理のターゲットとなった他のキャラクターに、ステップS 407におけるキャラクターの行動により影響を受けた行動を行わせる。この行動には、単なる受動的な行動だけでなく、攻撃をした他のキャラクターに反撃を行うような能動的な行動も含まれる（ステップS 409）。その後、再びステップS 408の処理に戻る。ステップS 408において未処理となっている他のキャラクターがない場合には、CPU 11は、ステップS 407でのキャラクターの行動及びその行動結果を記録するための行動結果記録処理を行う（ステップS 410）。

【0085】

図12は、ステップS 410の行動結果記録処理を詳細に示すフローチャートである。行動結果記録処理では、CPU 11は、まず、直前の行動をバックアップする。すなわち、ロウチェック用データの全体データ211に含まれるMenuIDのデータをMenuID_OLDにコピーし、AbilityIDのデータをAbilityID_OLDにコピーする（ステップS 501）。

【0086】

CPU 11は、次に、ステップS 407での行動を記録する。すなわち、MenuIDに行動のメニューを記録し、AbilityIDにAアビリティIDを記録する（Aアビリティが選択された場合）。もっとも、行動として「たたかう」などの積極的

な行動でなく、「待機」などの実質的に行動をしないことが指示されていた場合には、MenuID及びAbilityIDのデータをクリアする（ステップS502）。

【0087】

CPU11は、次に、ステップS407での行動においてキャラクタが使用した武器のカテゴリを記録する。すなわち、「たたかう」などの武器を使用する行動がMenuIDに記録されている場合には、キャラクタが装備していた武器のカテゴリをWeapon[2]に記録する。AアビリティがAbilityIDに記録されている場合には、Aアビリティにおける必須武装をチェックし、そのカテゴリをWeapon[2]に記録する（ステップS503）。

【0088】

CPU11は、さらに、ステップS407及びS409での行動の結果を記録する。すなわち、当該行動によって敵キャラクタを1体でも石化またはHP=0にさせていたら、ロウチェック用データの該当するキャラクタについてのプレイヤキャラクタ別データ212-1～nのTermFlagをONする。当該行動によって敵キャラクタからアイテムを盗んでいたら、ロウチェック用データの該当するキャラクタについてのプレイヤキャラクタ別データ212-1～nのItemFlagをONする。当該行動によってステータスに変化が生じたら、ロウチェック用データの該当するキャラクタについてのプレイヤキャラクタ別データ212-1～nのStatusに記録する。当該行動によるターゲットとなったキャラクタの数をロウチェック用データの該当するキャラクタについてのプレイヤキャラクタ別データ212-1～nのTargetNumに記録する。当該行動によって他のキャラクタに与えたダメージまたは回復値をロウチェック用データの該当するキャラクタについてのプレイヤキャラクタ別データ212-1～nのDamage[1]-[k]に記録する（ステップS504）。そして、行動結果記録処理を終了する。

【0089】

行動結果記録処理が終了し、図11のバトル処理に復帰すると、CPU11は、ステップS407でのキャラクタの行動及びその行動結果により、ステップS107で設定されたロウによるルール違反が生じ、プレイヤにペナルティを科すかどうかをチェックするペナルティチェック処理を行う（ステップS411）。

【0090】

図13は、ステップS411のペナルティチェック処理を詳細に示すフローチャートである。ペナルティチェック処理では、CPU11は、ステップS201でプレイヤーが選択し、バトルに参加したプレイヤーキャラクタのうちで未だペナルティチェックの処理対象としていないプレイヤーキャラクタがあるかどうかを判定する（ステップS601）。

【0091】

未だ処理対象としていないプレイヤーキャラクタがある場合には、CPU11は、処理対象としていないプレイヤーキャラクタのいずれかを処理対象として、現状データのプレイヤーキャラクタ別データ202-1～nを参照して、処理対象としたプレイヤーキャラクタのHPが0となっているかどうかを判定する（ステップS602）。HPが0となっていなければ、当該プレイヤーキャラクタが石化して戦闘不能となっているかどうかを判定する（ステップS603）。

【0092】

処理対象としたプレイヤーキャラクタのHPが0となっている場合、或いは処理対象としたプレイヤーキャラクタが石化して戦闘不能となっている場合には、当該プレイヤーキャラクタを処理対象とする処理は終了し、ステップS601の処理に戻る。処理対象としたプレイヤーキャラクタが石化していない場合には、CPU11は、ステップS107でルールとして設定されたロウの判定種別をチェックする（ステップS604）。

【0093】

ロウの判定種別がCategoryである場合には、ロウチェック用データの全体データ211のうちのMenuIDのデータが、ステップS107でルールとして設定されたロウのoffsetのデータであるかどうかを判定する（ステップS605）。MenuIDのデータがoffsetのデータでなければ、そのままステップS601の処理に戻る。MenuIDのデータがoffsetのデータであれば、詳細を後述するカード処理を行う（ステップS606）。カード処理から復帰した後、ステップS601の処理に戻る。

【0094】

ロウの判定種別がAbilityである場合には、ロウチェック用データの全体データ 2 1 1 のうちのAbilityIDのデータが、ステップ S 1 0 7 でルールとして設定されたロウのoffsetのデータであるかどうかを判定する（ステップ S 6 0 7）。AbilityIDのデータがoffsetのデータでなければ、そのままステップ S 6 0 1 の処理に戻る。AbilityIDのデータがoffsetのデータであれば、詳細を後述するカード処理を行う（ステップ S 6 0 8）。カード処理から復帰した後、ステップ S 6 0 1 の処理に戻る。

【 0 0 9 5 】

ロウの判定種別がArmである場合には、ロウチェック用データの当該プレイヤーキャラクタのキャラクタ別データ 2 1 2 - 1 ~ n に含まれるWeapon[1], [2]のいずれかのデータが、ステップ S 1 0 7 でルールとして設定されたロウのoffsetのデータであるかどうかを判定する（ステップ S 6 0 9）。Weapon[1], [2]のいずれのデータもロウのoffsetのデータでなければ、そのままステップ S 6 0 1 の処理に戻る。Weapon[1], [2]のいずれかのデータがロウのoffsetのデータであれば、詳細を後述するカード処理を行う（ステップ S 6 1 0）。カード処理から復帰した後、ステップ S 6 0 1 の処理に戻る。

【 0 0 9 6 】

ロウの判定種別がDamageである場合には、ロウチェック用データの当該プレイヤーキャラクタのキャラクタ別データ 2 1 2 - 1 ~ n に含まれるDamage[1]-[n]のいずれかのデータが示す値が、ステップ S 1 0 7 でルールとして設定されたロウのoffsetのデータの値以上となっているかどうかを判定する（ステップ S 6 1 1）。Damage[1]-[n]のいずれのデータの値もロウのoffsetのデータの値以上でなければ、そのままステップ S 6 0 1 の処理に戻る。Damage[1]-[k]のいずれかのデータの値がロウのoffsetのデータの値以上であれば、詳細を後述するカード処理を行う（ステップ S 6 1 2）。カード処理から復帰した後、ステップ S 6 0 1 の処理に戻る。

【 0 0 9 7 】

ステップ S 6 0 1 において、処理対象としていないプレイヤーキャラクタがないと判定された場合には、そのままペナルティチェック処理を終了する。

【0098】

図14は、ステップS606、S608、S610またはS612において行われるカード処理を詳細に示すフローチャートである。カード処理では、CPU11は、まず、CPU11は、ステップS107でルールとして設定されたロウのレッドカード条件がSTONE_TERMであるかどうかを判定する（ステップS701）。レッドカード条件がSTONE_TERMであれば、CPU11は、さらに処理対象としているプレイヤーキャラクタのキャラクタ別データ212-1～nに含まれるTermFlagがONされているかどうかを判定する。

【0099】

TermFlagがONされていれば、CPU11は、当該プレイヤーキャラクタのキャラクタ別データ212-1～nに含まれるCardFlag[1]または[2]の空いている方にレッドカードを示すフラグを立てることにより、当該プレイヤーキャラクタに対してルール違反によりレッドカードが提示される場合であることを記録する。また、当該キャラクタについての現状データに含まれるRedCardの値を1だけ加算することにより、レッドカードの累積数を更新する（ステップS703）。そして、ステップS707の処理に進む。

【0100】

レッドカード条件がSTONE_TERMでない場合、或いはTermFlagがONされていない場合には、CPU11は、当該プレイヤーキャラクタのキャラクタ別データ212-1～nに含まれるCardFlag[1]にイエローカードを示すフラグを立てることにより、またはCardFlag[1]に既にフラグが立てられている場合にはCardFlag[2]にイエローカードを示すフラグを立てることにより、当該プレイヤーキャラクタに対してルール違反によりイエローカードが提示される場合であることを記録する。また、当該キャラクタについての現状データに含まれるYellowCardの値を1だけ加算することにより、イエローカードの累積数を更新する（ステップS704）。

。

【0101】

CPU11は、イエローカードが提示されることとなった当該プレイヤーキャラクタに対して、ジャッジのキャラクタがイエローカードを提示するイエローカー

ド表示処理を行う（ステップS705）。次に、CPU11は、CardFlag[1],[2]のいずれもがONされているかどうかを調べることにより、2枚目のイエローカードが提示されたかどうかを判定する（ステップS706）。1枚目のイエローカードが提示されたただけであったならば、そのままカード処理を終了して、図13のペナルティチェック処理に復帰する。2枚目のイエローカードが提示され、レッドカードが提示されることとなる場合には、ステップS707の処理に進む。

【0102】

CPU11は、レッドカードが提示されることとなった当該プレイヤーキャラクタに対して、ジャッジのキャラクタがレッドカードを提示するレッドカード表示処理を行う（ステップS707）。次に、CPU11は、レッドカードが提示されたプレイヤーキャラクタをバトルマップ110上から退場させる処理を行う（ステップS708）。そして、カード処理を終了して、図13のペナルティチェック処理に復帰する。

【0103】

ペナルティチェック処理が終了し、図11のバトル処理に復帰すると、CPU11は、バトル処理の終了条件が成立したかどうかを判定する（ステップS412）。バトル処理の終了条件としては、勝利条件や敗北条件の他に、所定の事由による中止条件なども含まれる。バトル処理の終了条件が成立していなければ、ステップS402の処理に戻る。一方、バトル処理の終了条件が成立した場合には、そのままバトル処理を終了する。

【0104】

バトル処理が終了し、図9のイベント処理に復帰すると、CPU11は、バトル処理の経過及び結果に従って、プレイヤーにペナルティを科すためのペナルティ処理を行う（ステップS206）。

【0105】

図15は、ステップS206のペナルティ処理を詳細に示すフローチャートである。ペナルティ処理では、CPU11は、ステップS201でプレイヤーが選択し、バトルに参加したプレイヤーキャラクタのうちで未だペナルティの処理対象と

していないプレイヤーキャラクタがあるかどうかを判定する（ステップS801）

。

【0106】

未だ処理対象としていないプレイヤーキャラクタがある場合には、CPU11は、処理対象としていなかったプレイヤーキャラクタのいずれかを処理対象とし、処理対象としたプレイヤーキャラクタについて処理を行っていないルール違反があるかどうかを判定する（ステップS802）。処理対象としたプレイヤーキャラクタについて処理を行っていないルール違反がなければ、ステップS801の処理に戻り、さらに処理対象としていないプレイヤーキャラクタがあるかどうかを判定する。

【0107】

処理を行っていないルール違反がある場合には、CPU11は、ステップS107でルールとして設定されたロウのペナルティ種別を検出する（ステップS803）。CPU11は、また、処理対象としているプレイヤーキャラクタについてのCardFlaf[1], [2]を参照して、レッドカードが提示されるルール違反があったかどうかを判定する（ステップS804）。

【0108】

レッドカードが提示されるルール違反があった場合には、CPU11は、ステップS803で検出したペナルティ種別について、レッドカードの場合のものとして規定されたペナルティを科す。特にペナルティ種別がSTAT_DOWNであった場合には、ここで処理対象としているプレイヤーキャラクタ（すなわち、ルール違反があったプレイヤーキャラクタ）について、2種類のステータス（例えば、HPとMP）をダウンさせる（ステップS805）。

【0109】

CPU11は、さらにレッドカードに対して当該プレイヤーキャラクタがバトルに参加できなくなるバトルストップ回数を算出する（ステップS806）。バトルストップ回数は、例えば、 $((\text{イエローカードの累積数}) + (\text{レッドカードの累積数}) \times 2) \times 0.2 + 1$ という計算式で求めることができる。CPU11は、算出したバトルストップ回数を当該プレイヤーキャラクタについてのStopBatt

leのデータに設定する（ステップS807）。そして、ペナルティ処理を終了する。

【0110】

一方、ルール違反があっても、レッドカードが提示されるまでのルール違反がなかった場合には、CPU11は、ステップS803で検出したペナルティ種別について、イエローカードの場合のものとして規定されたペナルティを科す。特にペナルティ種別がSTAT_DOWNであった場合には、ここで処理対象としているプレイヤーキャラクタ（すなわち、ルール違反があったプレイヤーキャラクタ）について、1種類のステータスをダウンさせる（ステップS808）。そして、ペナルティ処理を終了する。

【0111】

ペナルティ処理を終了し、図9のイベント処理に復帰すると、CPU11は、所定の終了処理を行う（ステップS207）。これでイベント処理が終了となり、前述した図8のメインルーチンに復帰することとなる。

【0112】

以上説明したように、この実施の形態にかかるゲームでは、イベントの終了により段階の更新と、ワールドマップ100上でのプレイヤーキャラクタの移動により日付の更新とに従って、バトルにおいてルールとして設定されるロウが変化させられる。すなわち、ゲームの進行度に応じてルールが次々に変化するので、ゲームの進行上における流れに斬新な変化が生まれ、プレイヤーの興味を持続させることができる。

【0113】

また、ルール違反の場合には、プレイヤーにペナルティが科されることとなるが、ペナルティ種別として複数種類のものが用意され、設定されたロウによって変化する。これによっても、ゲームの進行上における流れに斬新な変化が生まれ、プレイヤーの興味を持続させることができる。

【0114】

しかも、ルール違反の程度（内容または回数）によってイエローカードまたはレッドカードが提示され、いずれのカードが提示されたかで、プレイヤーに科され

るペナルティの重さも変わってくる。レッドカードが提示された場合は、イエローカード及びレッドカードの累積数によって、バトルストップ回数が増加するものとなる。これによっても、ゲームの進行上における流れに斬新な変化が生まれるものとなる。

【0115】

バトルに参加するプレイヤーキャラクタは、プレイヤーの指示によって複数選択することが可能であるが、複数のプレイヤーキャラクタが選択された場合には、ルール違反をしたプレイヤーキャラクタについてのみペナルティが科されることがある（ペナルティ種別がステータスダウンの場合）。一方、ペナルティ種別が罰金または消費アイテム没収の場合には、全体としてのペナルティが科されることとなる。このようにペナルティの種類も様々であるため、ペナルティが科されることによるゲームの進行上における影響は、様々なものとなる。

【0116】

ところで、設定されるロウの違いによって、プレイヤーが何を行動として指示したかによってルール違反と判定される場合だけでなく、プレイヤーが指示した行動の結果によって初めてルール違反と判定される場合もある。後者では、プレイヤーキャラクタに行動を行わせてみなければルール違反となるかどうか分からないという不確定要素があるため、ゲームの進行上において生じる変化が多様なものとなる。

【0117】

本発明は、上記の実施の形態に限られず、種々の変形、応用が可能である。以下、本発明に適用可能な上記の実施の形態の変形態様について説明する。

【0118】

上記の実施の形態では、プレイヤーキャラクタの行動としてプレイヤーがコントローラ14から指示した行動そのものがルール違反になる場合と、行動の結果がルール違反になる場合とがあったが、ルール違反であるかどうかに関わらず、プレイヤーが指示した行動は行われるものとなっていた。これに対して、プレイヤーが指示した行動そのものがルール違反となる場合には、その時点でイエローカードの提示やルール違反に関する記録を行い、指示した行動を実際には行わせないもの

としてもよい。

【0 1 1 9】

上記の実施の形態では、イベント 1 ～ 5 が終了することによってゲームの段階が更新され、ワールドマップ 1 0 0 上でプレイヤキャラクタを移動させることによって、ゲーム内での日付が更新されていた。そして、図 6 (b) の段階別ロウテーブルに基づいて、ゲームの段階と日付とが進むに従ってルールとして設定されるロウが変わっていくものとしていた。また、同時にルールとして設定されるロウは、1 つだけであるものとしていた。しかしながら、本発明はこれに限られない。

【0 1 2 0】

ルールの変更に影響を及ぼすゲームの進行度の変化は、イベントの終了による段階の変化と日付の変化によるものではなく、例えば、プレイヤキャラクタの経験値の変化などによるものとしてもよい。また、同時に複数のロウをルールとして設定することにより、バトルにおいて複数のルールが同時に適用されるようにしてもよい。同時に複数のロウをルールとして設定できるようにする場合は、ゲームが進行度が進むに従って、ルールとして設定されるロウの数を増やしていき、バトルにおいて同時に適用されるルールが増えていくようにしてもよい。

【0 1 2 1】

さらに、複数のロウをまとめてグループ分けしておき、複数のグループの中からゲームの進行度に応じてルールとして設定されるロウのグループを決定していくものとしてもよい。この場合において、複数のロウを含むグループがルールとして設定された場合には、当該グループに属する各ロウがルールとして設定されることとなるので、バトルにおいて同時に適用されるルールが複数存在するものとなる。

【0 1 2 2】

上記の実施の形態では、ルール違反があった場合にプレイヤに科されるペナルティとしては、罰金、ステータスダウン、及び消費アイテム没収の 3 つが規定されていた。しかしながら、ペナルティとして科すことができるのはこれらに限るものではない。例えば、プレイヤからの指示によりプレイヤキャラクタが物理攻

撃に使用できる武器の種類を制限する（例えば、弓矢禁止など）ものとしたり、使用できる魔法の種類を制限する（例えば、回復魔法禁止など）ものとしてもよい。また、プレイヤーキャラクタに所定のステータス異常を起こさせるものであってもよい。プレイヤーキャラクタについてステータスダウンさせるのではなく、敵キャラクタについてステータスアップさせてもよい。

【0123】

上記の実施の形態では、ルール違反があった場合にプレイヤーに科されるペナルティの重さは、ルール違反によりイエローカードだけが提示されたか、レッドカードまで提示されたかによって変わっていた。しかしながら、他の方法によってプレイヤーに科されるペナルティの重さを変えることもできる。例えば、ペナルティをステータスダウンとする場合、1種類のものでダウンされる程度を変えるものとしてもよい。ゲームの進行度に応じて、ルールとして適用されるロウだけでなく、ペナルティの重さも変えることができる。

【0124】

また、現状データのプレイヤーキャラクタ別データ 202-1～n に記録されたイエローカードの累積数（Yellowcard）及びレッドカードの累積数（Redcard）に応じてペナルティの重さを変化させるものとしてもよい。例えば、ステップ S806 で求められるバトルストップ回数と同様に違反履歴指数を求め、この違反履歴指数が高くなるほど、プレイヤーに科すペナルティの程度を重くするものとしてもよい。これによって、さらにゲームの進行上に斬新な変化が生じることとなり、ゲームに対するプレイヤーの興味を持続させることができる。

【0125】

さらに、プレイヤーに科されるペナルティの程度は、プレイヤーキャラクタ別のイエローカードの累積数及びレッドカードの累積数に応じて変化させるものではなく、全プレイヤーキャラクタについてのイエローカードの累積数及びレッドカードの累積数の合計によって変化させるものとしてもよい。

【0126】

上記の実施の形態では、プレイヤーキャラクタは、プレイヤーの指示によってルール違反の行動をすることがあったが、敵キャラクタは、ルール違反となる行動を

行わないように制御していた。これに対して、敵キャラクタについても、ルール違反となる行動を行い得るものとし、そのルール違反の行動に基づいて敵キャラクタにイエローカードやレッドカードを提示し、プレイヤキャラクタと同様のペナルティを科すものとしてもよい。プレイヤキャラクタと敵キャラクタとで、ルール違反となる行動が異なるものとしてもよい。

【0127】

上記の実施の形態では、本発明のゲームが実行されるプラットフォームとなるゲーム機として、ゲーム機本体1とカートリッジ2とからなる携帯ゲーム機を適用していた。しかしながら、本発明のゲームは、据え置き型ゲーム機や、パーソナルコンピュータなどの汎用コンピュータをプラットフォームとして実行されるものとしてもよい。さらに、携帯電話機などのコンピュータ装置として機能することが可能な他の電子機器をプラットフォームとして実行されるものとしてもよい。

【0128】

上記の実施の形態では、本発明のビデオゲームを実行させるためのプログラムは、カートリッジ2のROM21に格納されて配布されるものとしていたが、CD-ROMやDVD-ROMなどの記録媒体に格納して配布するものとしてもよい。これに対して、このプログラムをインターネットに存在するサーバ装置が有する固定ディスク装置に格納しておき、図1のゲーム機本体1にインターネットを介して配信するものとしてもよい。サーバ装置から配信されたプログラムは、例えば、ゲーム機本体1またはカートリッジ2に設けられたフラッシュメモリなどに格納させ、ここから実行させることができる。

【0129】

【発明の効果】

以上説明したように、本発明によれば、ゲームの進行に応じてペナルティが科される対象となる規則が変化していくことにより、ゲームの進行上における流れに斬新な変化が現れ、ゲームに対するプレイヤの興味を長期に亘り持続させることができる。

【0130】

また、規則違反の履歴に基づいて、規則に対する違反があった場合に科されるペナルティの重さを変えることにより、ゲームの進行上における流れに斬新な変化が現れ、ゲームに対するプレイヤの興味を長期に亘り持続させることができる。

【図面の簡単な説明】

【図 1】

本発明の実施の形態に適用される携帯ゲーム機の構成を示すブロック図である。

【図 2】

本発明の実施の形態にかかるゲームにおけるイベントの発生を模式的に示す図である。

【図 3】

ワールドマップとバトル画面を示す図である。

【図 4】

バトル画面における表示部分の移動を説明する図である。

【図 5】

ワーク RAM に記憶される変動的データを示す図である。

【図 6】

カートリッジの ROM に格納されている固定的データのうちのロウテーブルを示す図である。

【図 7】

ペナルティ種別と内容を示す図である。

【図 8】

本発明の実施の形態にかかるゲームにおけるメインルーチンの処理を示すフローチャートである。

【図 9】

図 8 のイベント処理を詳細に示すフローチャートである。

【図 10】

図 9 の勝利条件表示処理を詳細に示すフローチャートである。

【図 11】

図 9 のバトル処理を詳細に示すフローチャートである。

【図 12】

図 11 の行動結果記録処理を詳細に示すフローチャートである。

【図 13】

図 11 のペナルティチェック処理を詳細に示すフローチャートである。

【図 14】

図 13 のカード処理を詳細に示すフローチャートである。

【図 15】

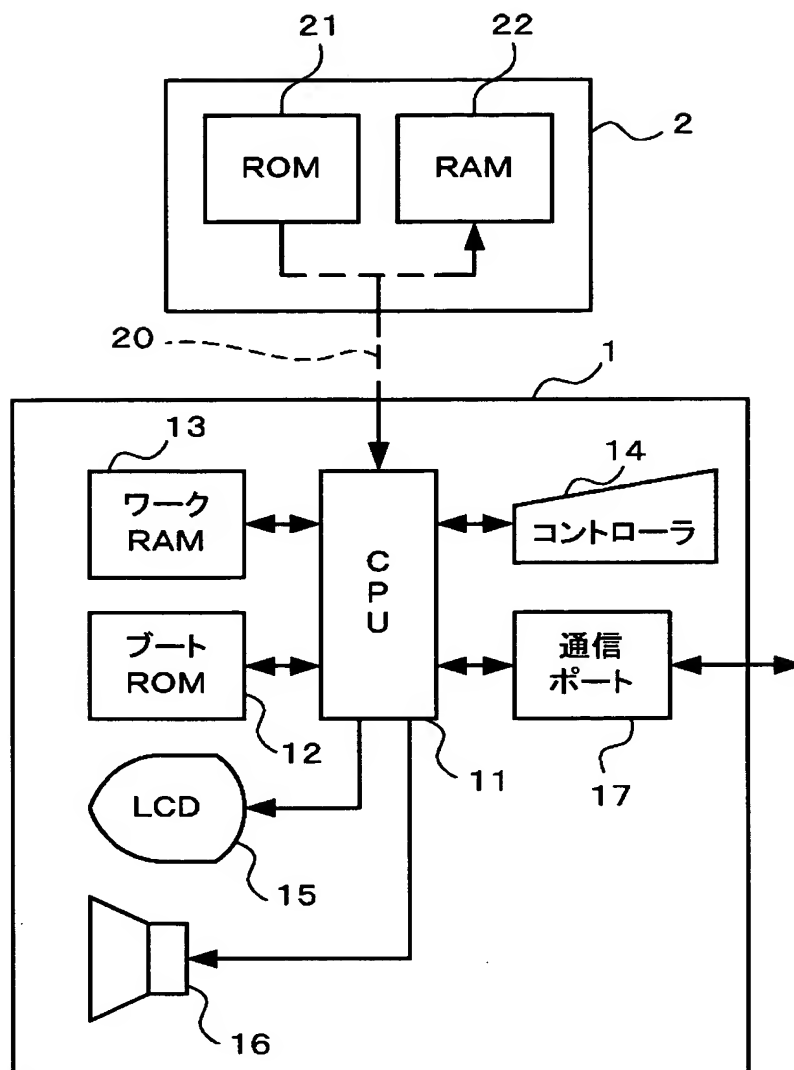
図 9 のペナルティ処理を詳細に示すフローチャートである。

【符号の説明】

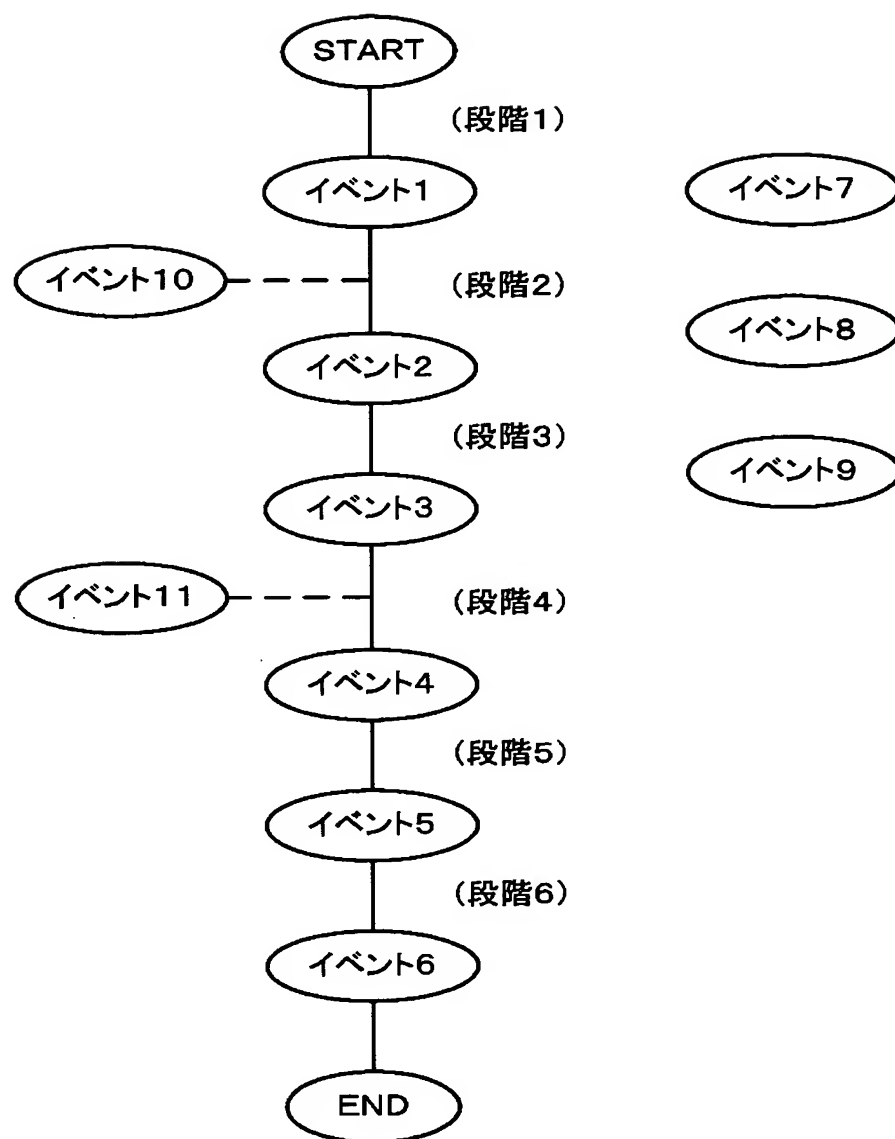
- 1 ゲーム機本体
- 2 カートリッジ
- 11 CPU
- 12 ブートROM
- 13 ワークRAM
- 14 コントローラ
- 15 LCD
- 16 スピーカ
- 17 通信ポート
- 21 ROM
- 22 RAM

【書類名】 図面

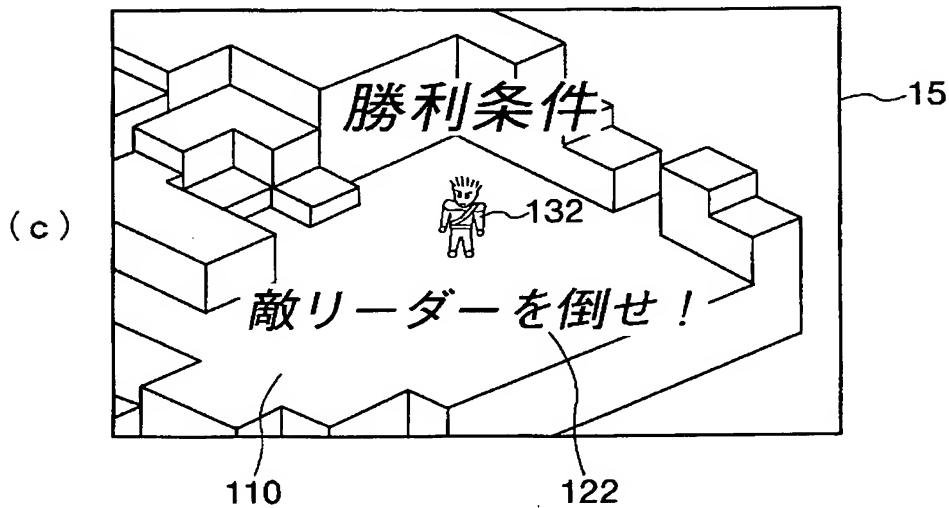
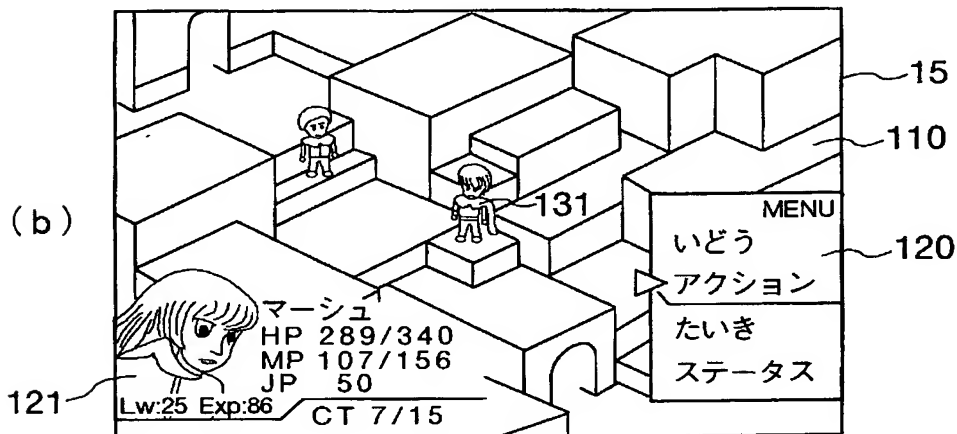
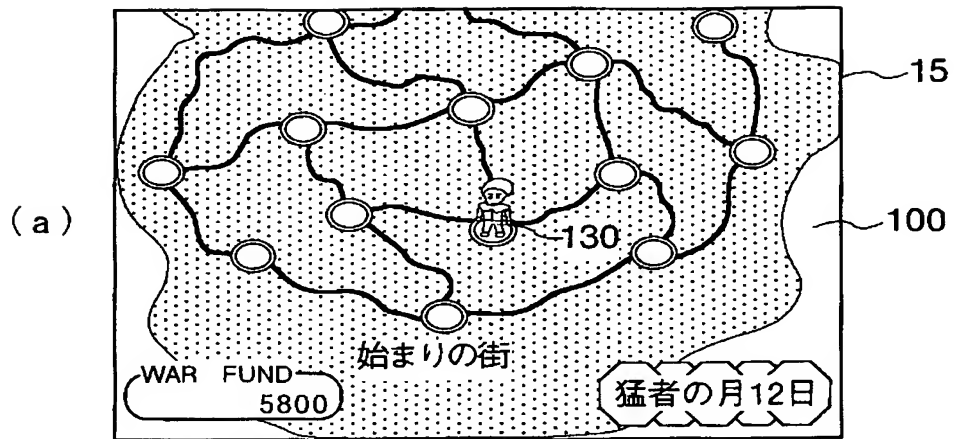
【図 1】



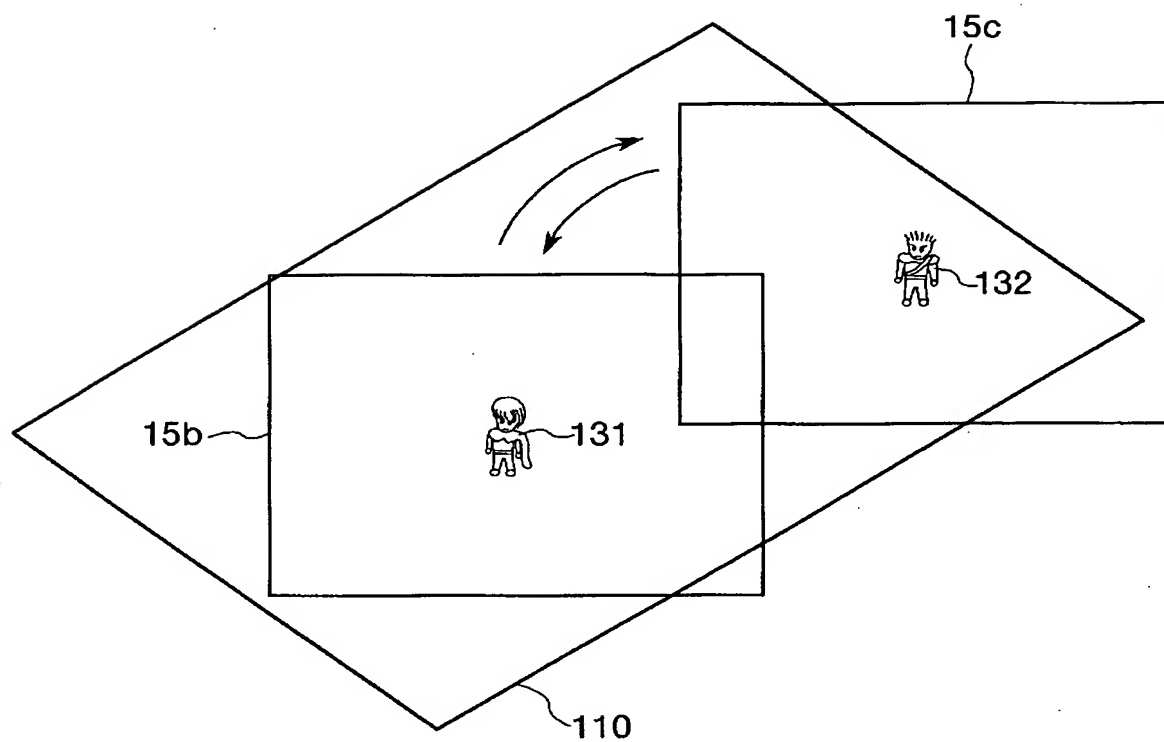
【図 2】



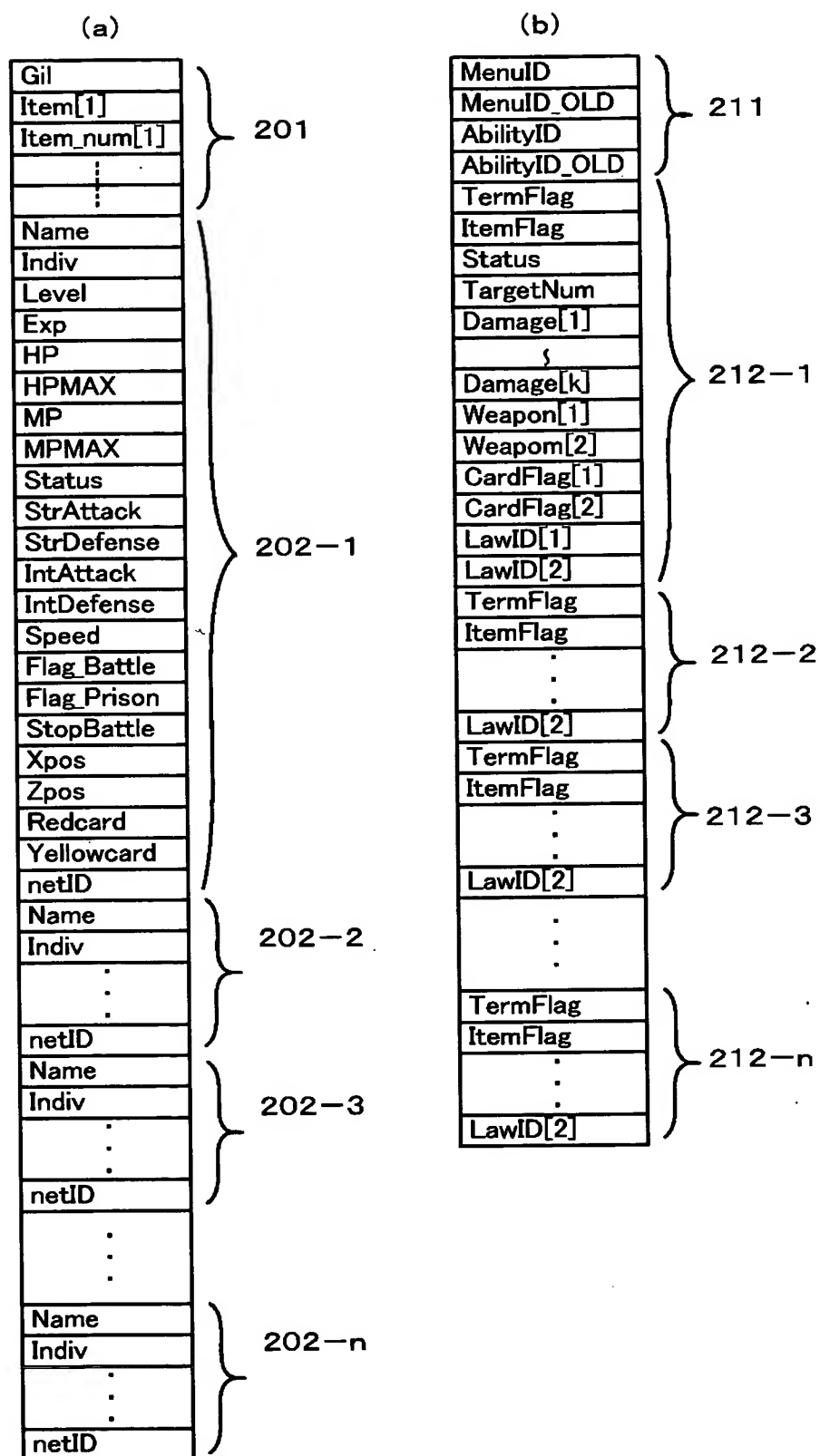
【図 3】



【図 4】



【図 5】



【図 6】

301

ロウ固有ID	ルール名	判定種別	offset	レッドカード条件	ペナルティ種別
001	アイテム禁止	Category	ITEM	STONE_TERM	LOST_TREASURE
002	ファイア禁止	Ability	FIRE	STONE_TERM	LOST_GIL
003	ブリザド禁止	Ability	ICE	STONE_TERM	LOST_GIL
004	サンダー禁止	Ability	THUNDER	STONE_TERM	LOST_GIL
005	ソード禁止	Arm	CATEG_SWORD	STONE_TERM	LOST_TREASURE
006	槍禁止	Arm	CATEG_LANCE	STONE_TERM	LOST_TREASURE
007	ブレード禁止	Arm	CATEG_BLADE	STONE_TERM	LOST_TREASURE
008	ダメージ20↑	Damage	20	NONE	STAT_DOWN
009	ダメージ50↑	Damage	50	NONE	STAT_DOWN
010	ダメージ100↑	Damage	100	NONE	STAT_DOWN
.
.
.

(a)

302

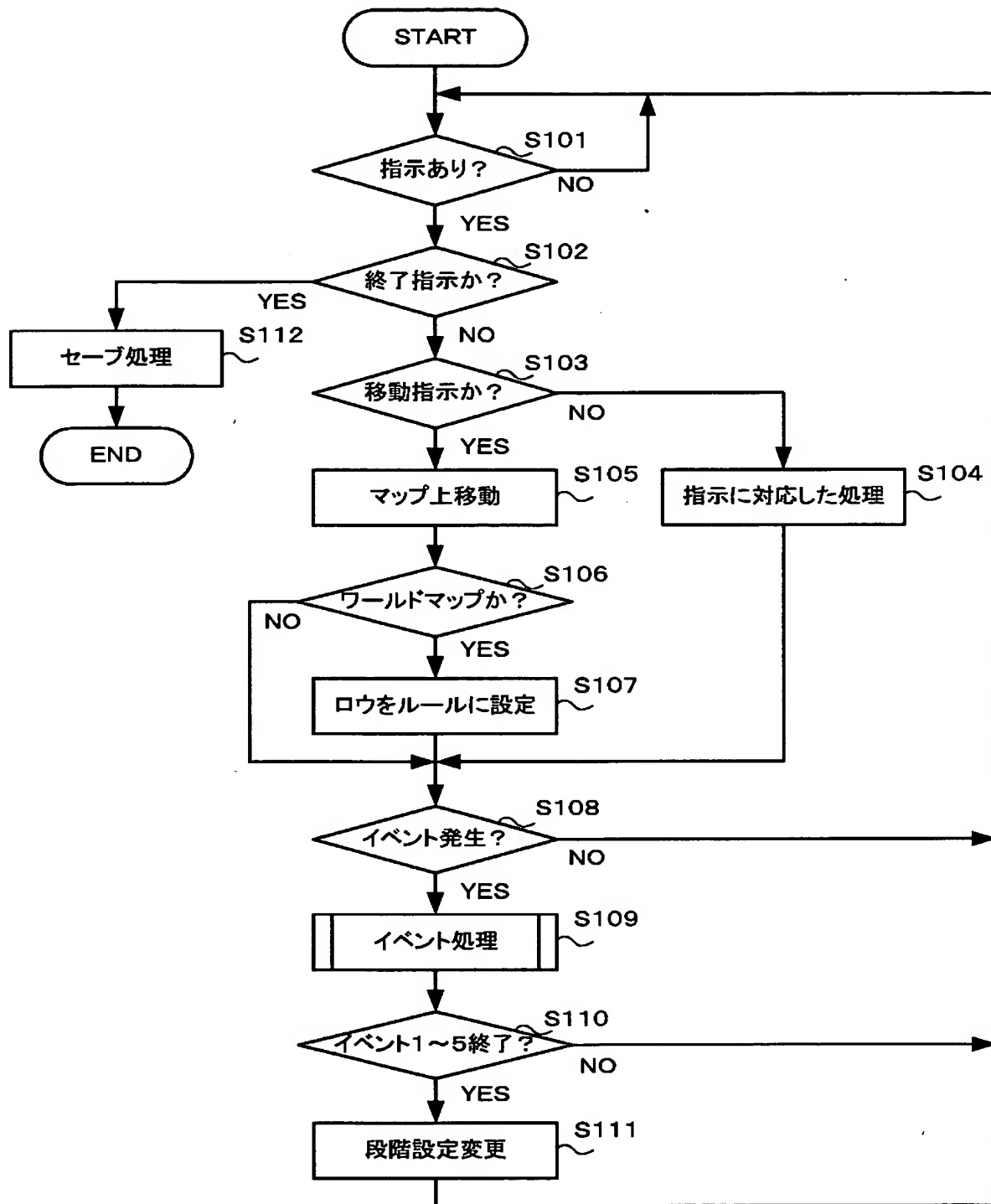
段階別ロウID	段階1	段階2	段階3
001	008	009	010
002	001	003	004
003	002	001	007
004	005	006	001
.	.	.	.
.	.	.	.
.	.	.	.

(b)

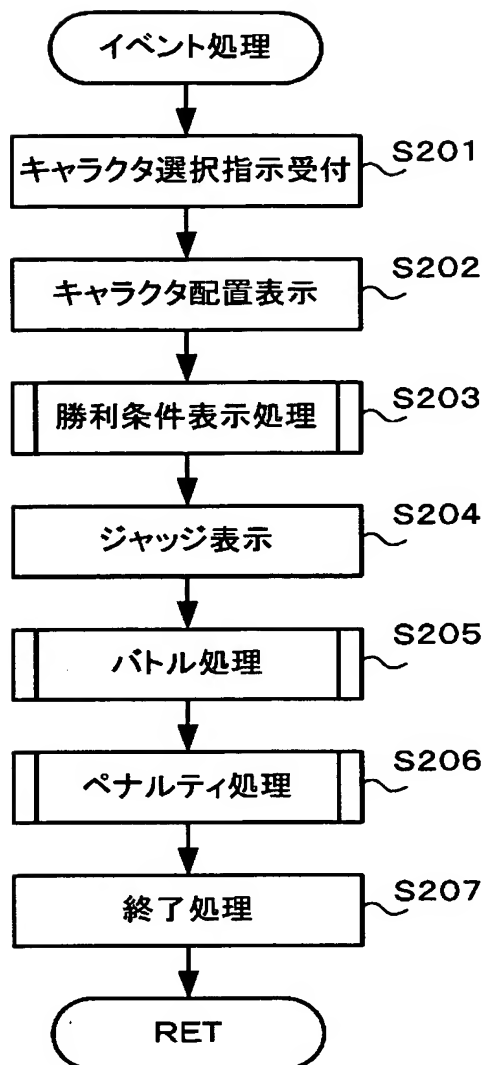
【図 7】

ペナルティ種別	内容	適用対象	イエローカード	レッドカード
罰金 (LOST_GIL)	ギルを没収される(払えない場合、同じ重さのプリズン送りへ)	全体	100	1000
ステータスダウン (STAT_DOWN)	ランダムで最大HP・最大MP・物理攻撃力・物理防御力・魔法攻撃力・魔法防御力・スピードが永久に下がる(1レベル分相当、一律に決める)	プレイヤー キャラクタ	1種類	2種類
消費アイテム没収 (LOST_TREASURE)	消費アイテムが没収される	全体	軽度アイテム群からランダムで1種、1個	重度アイテム群からランダムで1種、1個

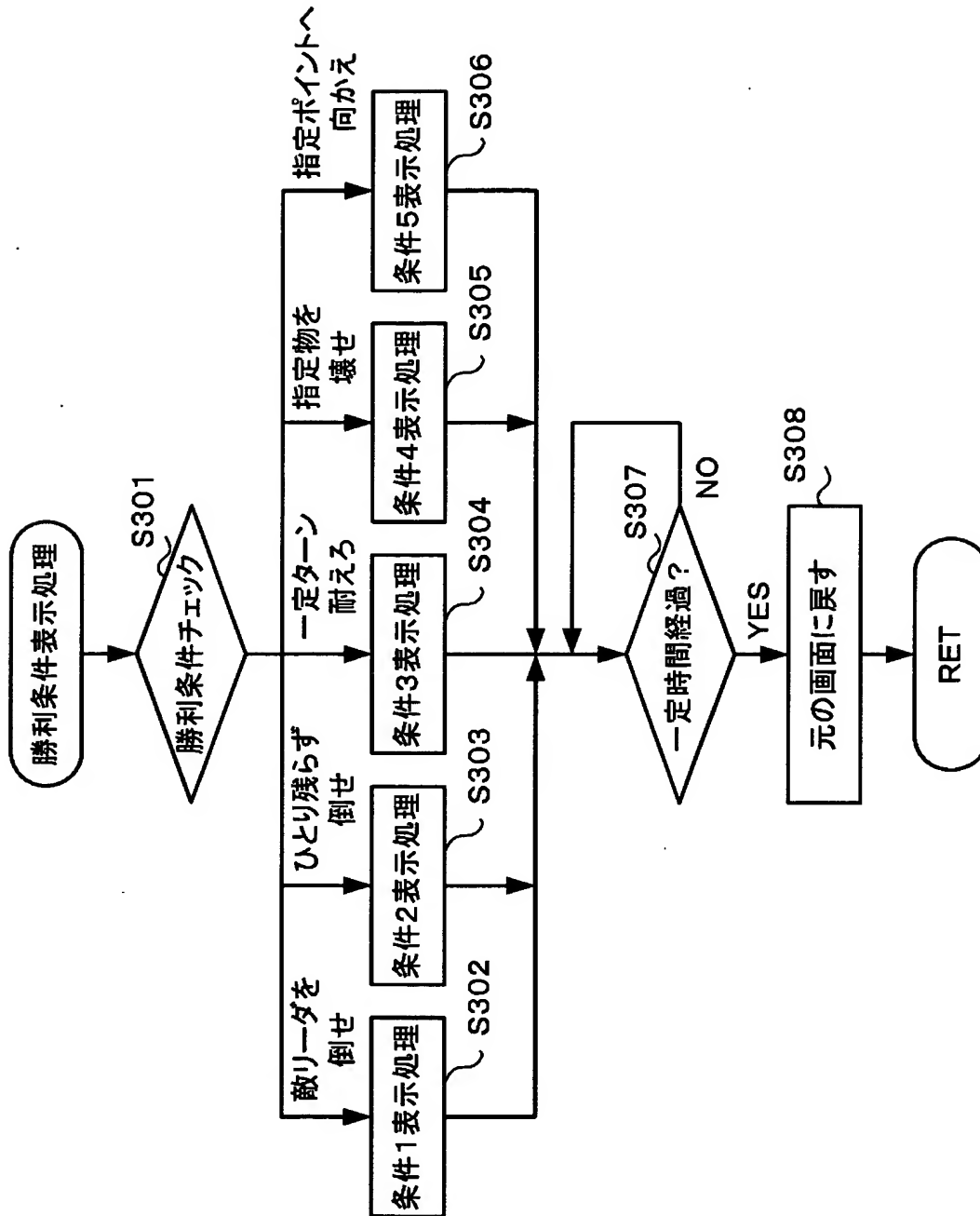
【図 8】



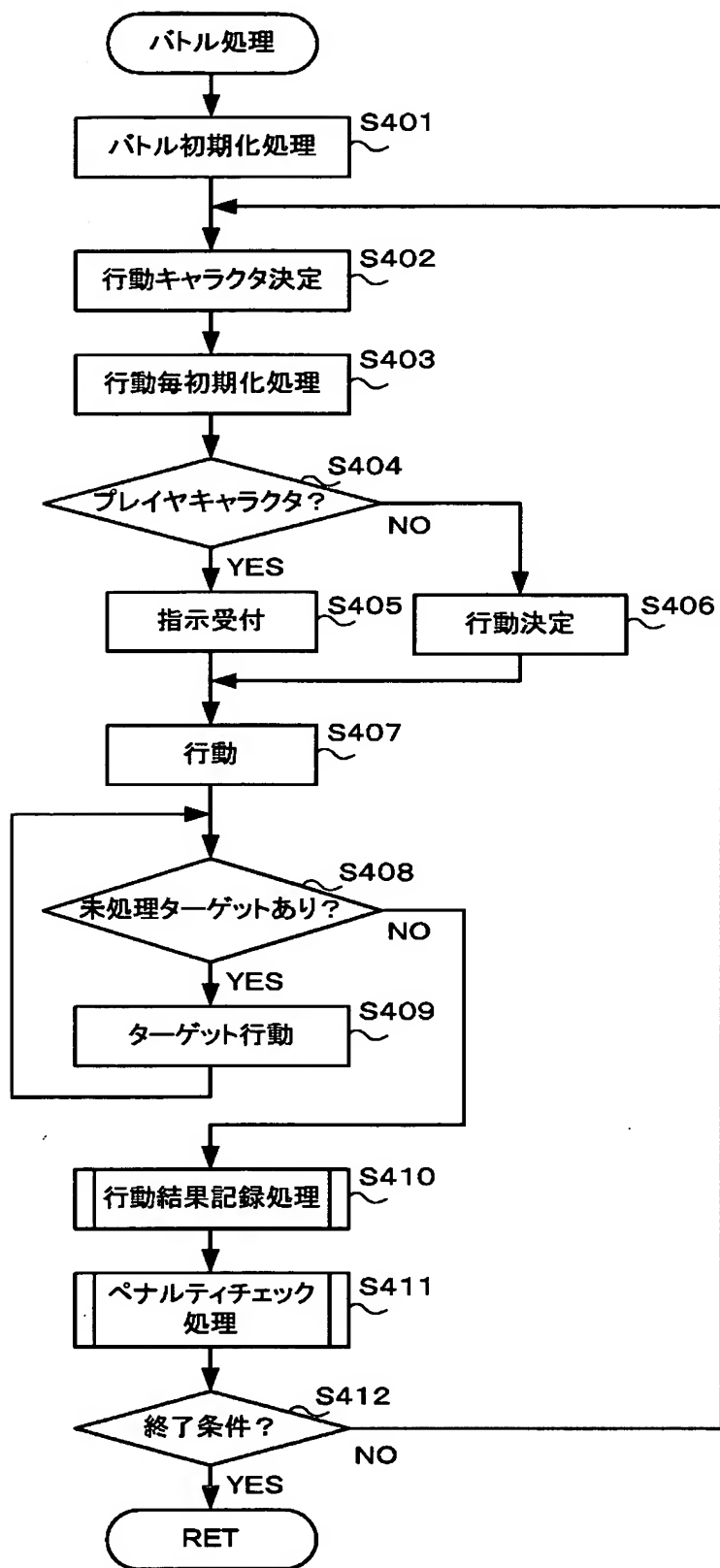
【図 9】



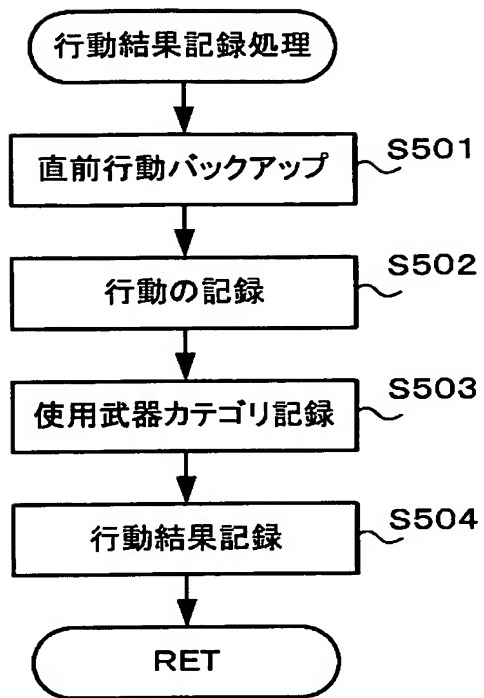
【図 10】



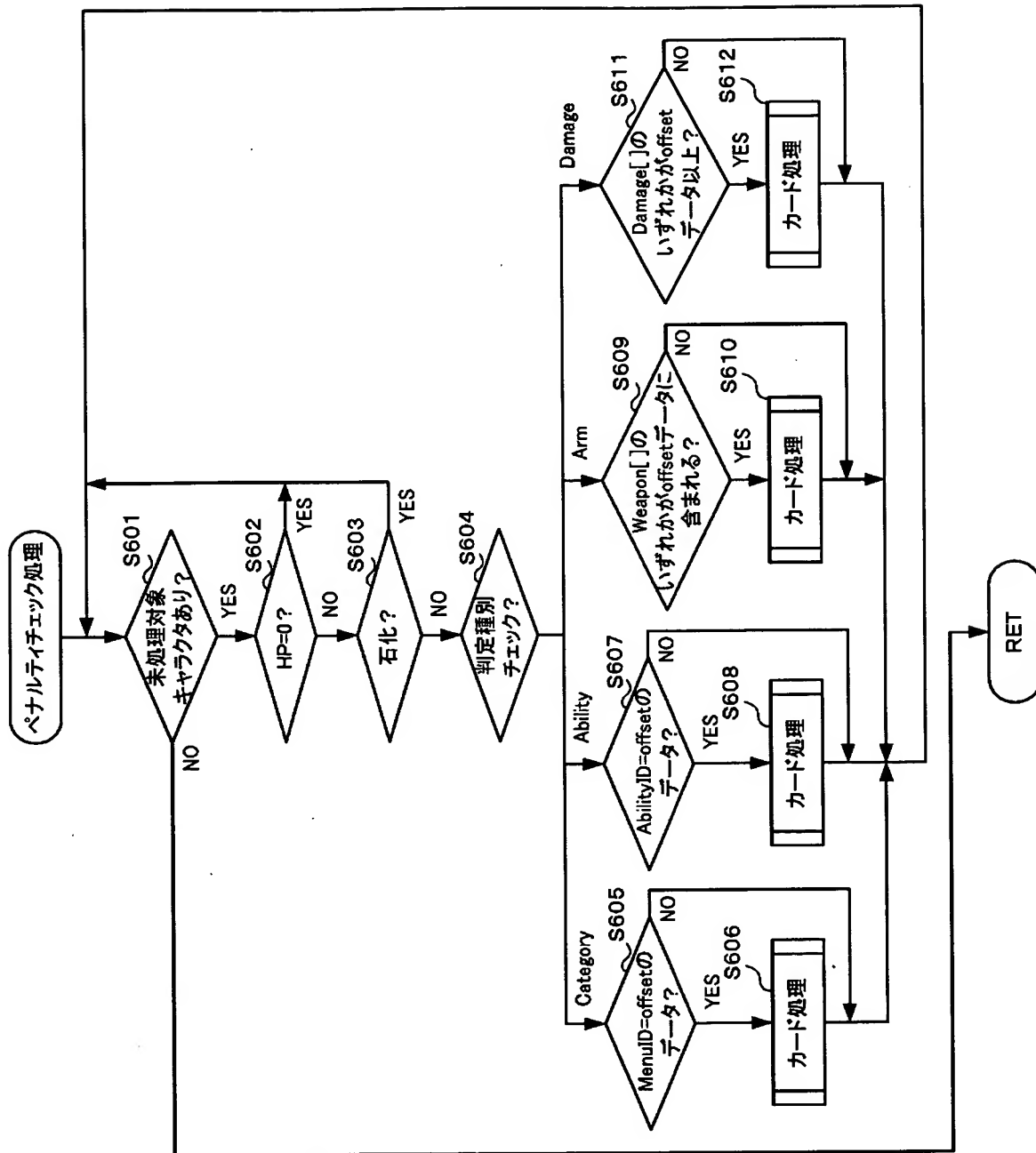
【図 11】



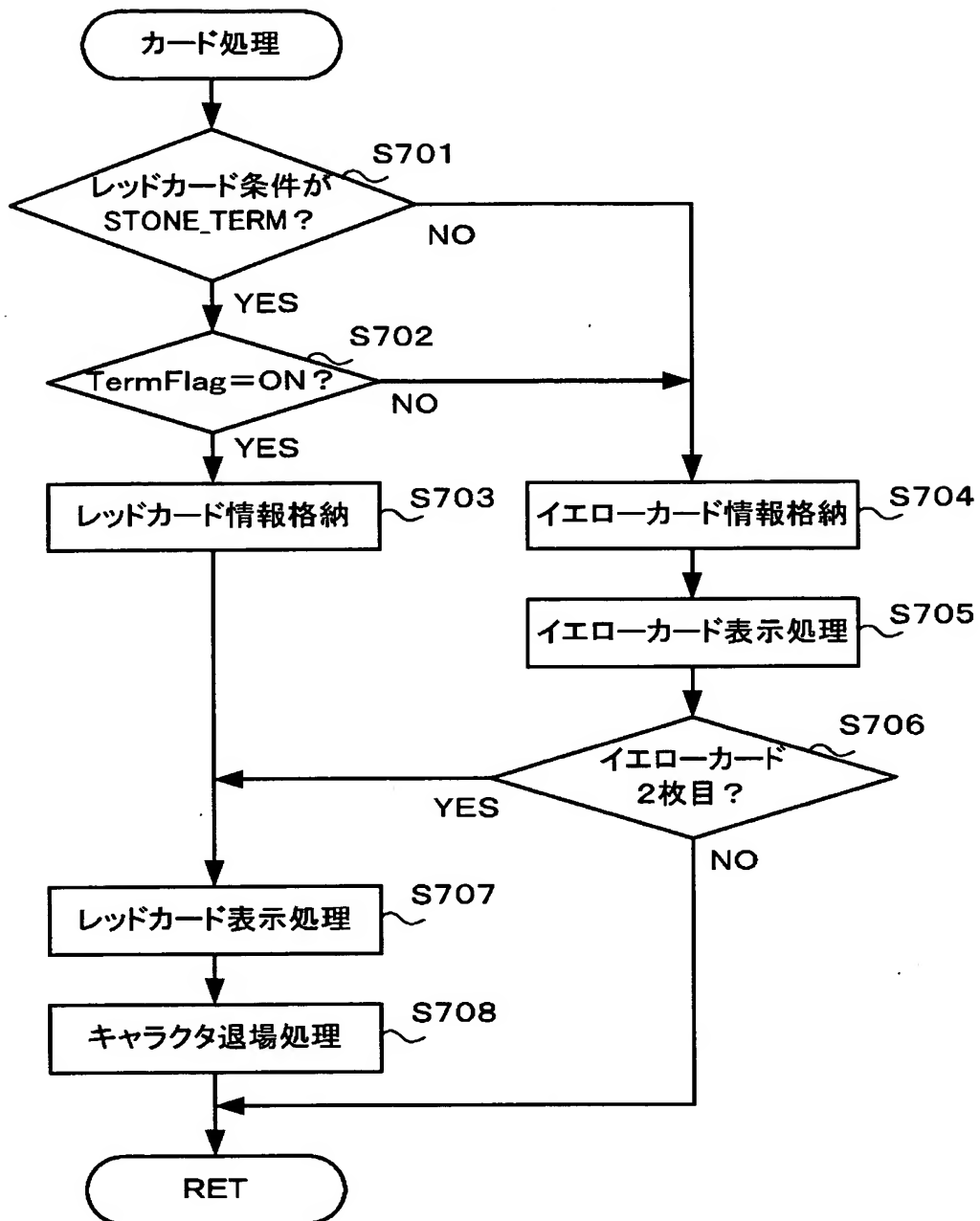
【図 12】



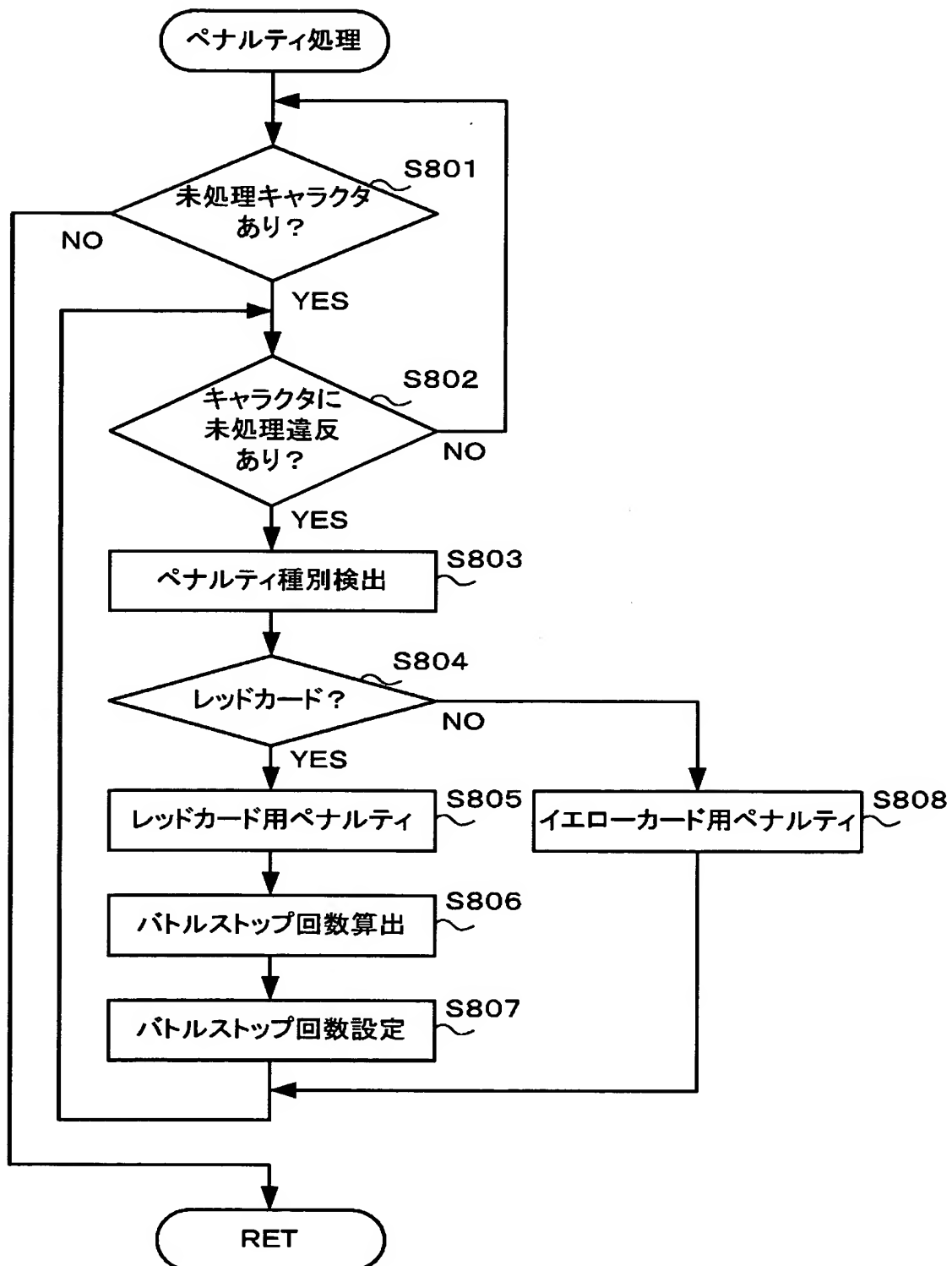
【図 13】



【図 14】



【図15】



【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 ゲーム進行の流れに斬新な変化を与えることで、ゲームの進行に対するプレイヤーの興味を持続させる。

【解決手段】 ゲームの段階が進む度に、ゲームの進行度に応じたルール（バトルによるイベントにおいて適用）が設定される。バトルによるイベントが発生し、実際のバトルが開始するとプレイヤーキャラクタと敵キャラクタとのうちから行動を行い得るキャラクタを決定し、プレイヤーキャラクタが行動を行い得る場合には、プレイヤーがその行動を指示する。プレイヤーが指示した行動或いはその行動の結果が設定されたルールに違反するかどうか記録される。バトルが終了した後、記録されたルール違反に基づいて、プレイヤーに対して所定のペナルティを科す。

【選択図】 図 9

【書類名】 出願人名義変更届（一般承継）
【整理番号】 02P00010
【提出日】 平成15年 5月29日
【あて先】 特許庁長官殿
【事件の表示】
【出願番号】 特願2002-305856
【承継人】
【識別番号】 592044813
【氏名又は名称】 株式会社スクウェア・エニックス
【承継人代理人】
【識別番号】 100104916
【弁理士】
【氏名又は名称】 古溝 聡
【提出物件の目録】
【物件名】 承継人であることを証する書面 1
【援用の表示】 平成15年5月29日提出の特許第3352641号の
一般承継による特許権移転登録申請書に添付のものを援
用する。
【包括委任状番号】 0307479
【プルーフの要否】 要

特願 2 0 0 2 - 3 0 5 8 5 6

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号

[3 9 1 0 4 9 0 0 2]

1. 変更年月日

1 9 9 5 年 9 月 2 5 日

[変更理由]

住所変更

住 所

東京都目黒区下目黒 1 丁目 8 番 1 号

氏 名

株式会社スクウェア

特願 2002-305856

出願人履歴情報

識別番号

[592044813]

1. 変更年月日

1996年10月29日

[変更理由]

住所変更

住所

東京都渋谷区代々木4丁目31番8号

氏名

株式会社エニックス

2. 変更年月日

2003年 4月22日

[変更理由]

名称変更

住所変更

住所

東京都渋谷区代々木4丁目31番8号

氏名

株式会社スクウェア・エニックス